KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XV
NUMERO 171 - SETTEMBRE 2006
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nino Giordano, Nadia Maremmi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi, Edith Gallon
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Luigi Caiazzo, Keiko Ichiguchi, Mario Rumor
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1/bis 1, 06080 Bosco (PG)

LITTLE JUMPER – Hiroki Ichinose è un ragazzo di diciassette anni incapace di prendere decisioni che riguardano la sua vita. Quando viene rapito dalla Pubblica Sicurezza assieme ai suoi genitori – senza saperne il motivo – gli piomba addosso una ragazza venuta dal nulla. Hiroki è sconvolto, non tanto per la misteriosa apparizione, quanto dall'inspiegabile certezza di voler conoscere e aiutare questa ragazza. Chi è questa **Chimari** che dice di venire dal futuro per salvare la propria madre, violando le leggi internazionali che vietano i viaggi nel tempo? Se lei è davvero sua figlia come dice, chi è la madre?

VITA DA CAVIE – L'istituto privato **Soryo** è una scuola per ragazzi dotati di intelligenza superiore dove vigono regole molto restrittive, tra le quali il divieto assoluto di uscire, pena l'applicazione di severe punizioni. La routine quotidiana è infranta dall'arrivo di una nuova studentessa, **Kiriko**, che suscita la curiosità di tutti. Non si tratta però di un nuovo arrivo, bensì di un ritorno, ma solo **Maki** sembra rendersene conto. Quando confessa a Kiriko la sua perplessità, la ragazza gli svela che la causa della rimozione collettiva potrebbero essere le misteriose medicine che fanno parte della dieta quotidiana degli studenti. L'istituto, infatti, è la copertura per un laboratorio sperimentale di un'azienda farmaceutica, e i ragazzi ne sono le cavie inermi. Gli amici di Maki sembrano disposti a iniziare a credere a questa rivelazione...

BLUE HOLE – Al largo delle isole Comore esiste una fossa misteriosa, il **Blue Hole**, dal quale appaiono dei celacanti, pesci ritenuti estinti nel Mesozoico. La giovane **Gala** garantisce la sopravvivenza del proprio villaggio pescandoli di frodo, ma il dottor **Charles Hawk** la costringe a seguirlo nell'esplorazione del 'buco blu', dopo aver scoperto che si tratta di una porta verso la preistoria. Durante la ricognizione la nave viene risucchiata dall'altra parte del Blue Hole, 65 milioni di anni fa. Insieme ad **Alf**, assistente del dottor Hawk, alla giornalista **Julie Carlyle** e al sottotenente **Williams**, iniziano a esplorare il mondo del Cretaceo. Più che risposte, però, l'esplorazione porta nuovi interrogativi che mettono in secondo piano l'ambizioso **Progetto Blue Hole** di Hawk di creare un varco fisso tra le due epoche per purificare la Terra dall'inquinamento del XX Secolo. Scoprire se e in che modo l'esistenza dei Blue Hole abbia contribuito alla nascita della vita sulla terra è ora il dilemma dei sopravvissuti!

ADORABILE BRUTTINA – Tomokazu Yamada è uno studente universitario con due strani amici: **Kamata**, erotomane professionista, e **Osoido**, che può 'vantare' una bellissima fidanzata completamente succube. Yamada si vergogna della propria ragazza, la dolce ma buffa **Momoe**, a cui è profondamente affezionato, che in una 'civiltà dell'apparenza' come quella dei giovani giapponesi costituisce una sorta di *status symbol* negativo. Eppure Momoe è una 'gnappetta' con più qualità di quanto mostri a prima vista. Tomokazu , dal canto suo non cede alla tentazione di unirsi a ragazze apparentemente più belle in superficie, come **Rena** (schizofrenica senza scrupoli) e **Yoshiko** (ex-brutta, maniaca dei bisturi)...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara si iscrive al circolo scolastico **Genshiken**, 'per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*: dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** fidanzato con la timidissima **Kanako Ono**, allo spettrale **Ex-Presidente**, dallo strambo **Kikuchi** alla 'otaku-patica' **Ogiue**, fino all'insospettabile **Makoto Kosaka**, la cui fidanzata **Saki Kasukabe** viene trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*. Mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, Saki si trova costretta a divenire uno dei membri più attivi del circolo e a ottenere le attenzioni di Madarame, e così, dopo l'elezione di Kanji a neo-presidente, il Genshiken inizia a ottenere successi. Tanaka, Kugayama e Madarame si laureano, e il nuovo presidente diventa Ono, che rende il cosplay l'attività principale del circolo. Mentre Kikuchi, anche se pieno di buona volontà, fatica nell'integrarsi, Ogiue supera le selezioni per partecipare con un fumetto 'yaoi' alla prossima fiera fumettistica, ma trema al pensiero di mettere in piazza le proprie fantasie erotiche. Per la disperazione di Saki, Kosaka trova lavoro in una casa di produzione di videogiochi erotici, mentre Kanji non riesce a togliersi dalla testa Ogiue...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Marller**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Urd), da **Keima** e **Takano** (padre e madre di Keiichi) e da **Rind** la Valchiria... Un bizzarro essere meccanico bussa alla porta dell'Agenzia: si tratta di un **Machinner** che si rivolge a Belldandy per farsi riparare un guasto. Dato che gli incantesimi della Dea non funzionano Keiichi si occupa della riparazione e le sue qualità di meccanico devono essere davvero eccezionali dato che il giorno seguente altri tre pazienti chiedono le sue attenzione. Keiichi ha il presentimento d'essere entrato in una spirale e teme che entro breve il numero dei Machinner che vorranno le sue cure sarà enorme. Ma la bellezza dei loro componenti meccanici sembra averlo incantato e accetta di buon grado l'idea di poterci armeggiare...

NARUTARU - Shiina Tamai trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono **Cuccioli di drago**, capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né capaci di procreare: per questo devono legarsi a esseri umani, e donare loro forza in cambio di facoltà mentali. Per salvare le due, Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori**, che i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercare. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti ufo, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale decide di mettere la ragazza "con le spalle al muro". Mentre Norio viene macellato da loschi figuri, l'esercito americano cerca di recuperare un portatore di cucciolo di drago, e alcuni caccia smembrano Shiina che, inspiegabilmente, riappare illesa sull'isola dei nonni. E Komori – o quello che una volta lo era – si trova bloccato in uno stadio di fusione incompleta col suo Cucciolo: a causa dei danni cerebrali dell'umano, la simbiosi interrotta non può portare alla generazione di un **Drago** finito. Mentre Takeo si occupa dei carnefici di Norio, Sudo spiega a Takano che Mamiko ha preso il pieno controllo del suo cucciolo, **Sheol**, e che ormai è pronto a mettere in atto il suo piano. Shiina la incontra nel corso di una incerta fuga da casa, e scopre che il cucciolo di drago della spettrale ragazzina è nientemeno che l'intero Pianeta Terra. Alcuni missili nucleari giapponesi partono misteriosamente alla volta delle capitali del mondo, mentre immense creature mostruose iniziano a solcare i cieli...

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com

< Prosegue da pagina 23

serial 'eterni' e così via, come abbiamo iniziato a fare da qualche mese). Ma, come già detto, senza evoluzione, si resta dinosauri. E i dinosauri si estinguono. Siamo sopravvissuti a ben quattro ere geologico-editoriali, e vorremmo continuare a farlo, ma con un pochino di stile. Quindi, qualcosa *dovremo sicuramente inventarci. Anche per* **Luca** *va più o meno tutto bene così, tranne che per i* NonKorsi, *che però sono uno dei nostri fiori all'occhiello (come le interpreti delle* Kappa Angels, *che si sono prestate simpaticamente a un'operazione che ha stimolato la fantasia di centinaia di aspiranti autori). La comunità di* **Kappa Magazine**, *negli ultimi tre anni, è cresciuta anche grazie a questi concorsi, e molti non-lettori di manga sono approdati sui nostri lidi grazie a essi. Inoltre, la vetrina per giovani autori è davvero importante, e penso che quattro paginette per qualche mese non diano troppo fastidio (tenendo poi presente che questa micro-invasione è prevista solo per questo* NonKorso*). Qualche precisazione per* **Matteo**, *che ha sicuramente idee condivisibili, ma a cui manca forse qualche informazione-chiave. I titoli che proponiamo su* **Kappa Magazine** *provengono quasi esclusivamente da riviste che in Giappone escono mensilmente (o, a volte, di cui non esiste più il volume, vedi il caso di* **Che Meraviglia!**), *e perciò sarebbe* materialmente *impossibile per noi pubblicare in monografico titoli come* **Steamboy** *(di cui non esiste il volume di raccolta nemmeno in patria!) o di* **Vita da Cavie**, *che di tanto in tanto, sulla rivista "Afternoon" salta un episodio a causa dei numerosissimi impegni dell'autrice: nonostante questo, lo stiamo seguendo in contemporanea strettissima con l'edizione originale (e lo stesso dicasi per* **Little Jumper**, **Otaku Club** *e* **Mokke**). *Per quanto riguarda* **Narutaru**, *abbiamo potuto pubblicarlo in contemporanea col Giappone fino a quando Mohiro Kito non ha deciso di realizzare episodi da 50, 70, 120 e passa pagine, al che ci ha letteralmente 'superato', e noi siamo stati costretti (con una certa rabbia) a spezzarli in più parti. Lo stesso* **Exaxxion**, *poi, era pubblicato talmente 'in diretta' che a volte dovevamo fermarci per dare la possibilità a Kenichi Sonoda di creare i nuovi episodi. Ci sarebbero voluti letteralmente* anni *prima di poter leggere quelle storie, senza* **Kappa Magazine**. *Discorso a parte per* **Oh, mia Dea!**: *col senno di poi, alcuni criticano la scelta di averlo pubblicato su rivista, ma nel lontano 1992 nessuno poteva immaginare che quello di Kosuke Fujishima sarebbe divenuto uno dei manga più lunghi e di successo dell'intera storia del fumetto. Abbiate pietà di noi: quando facciamo errori lo ammettiamo, ma non abbiamo la sfera di cristallo. Comunque, vi abbiamo promesso* **Oh, mia Dea!** *in monografico, e faremo di tutto per mantenere la parola. Vi preghiamo solo, una volta (inevitabilmente) raggiunta l'edizione giapponese, di non incolparci per aver deciso di pubblicare in albo monografico una serie non ancora conclusa... Il buon* **Super Shen** *(ah, 'sti soprannomi...) ci propone invece un magazine di soli corti-di-autori-non-noti: certo, sarebbe nobilissimo, da parte nostra, dare tanto spazio agli esordienti, ma una siffatta pubblicazione reggerebbe al massimo qualche mese. Purtroppo ci sono anche leggi meramente commerciali da rispettare, e sappiamo bene che qualcosa del genere attirerebbe un pubblico molto interessato, ma anche molto esiguo, quindi proprio nun-se-pò-fà. Gli esordienti vanno sempre affiancati agli autori noti, per tutelare il loro debutto nel migliore dei modi. Invece, a proposito dei titoli di autori noti che poi vengono ripubblicati in volume, ci tengo davvero molto a ricordare che solo grazie a* **Kappa Magazine** *è stato possibile leggere in tempi brevissimi* **Hang** *di Endo, e soprattutto leggerlo nella sua versione integrale e priva di censure, proprio come le pagine "XXX" di* **Manmachine Interface** *che* in nes*sun modo potevano apparire nel volume. O anche – non ce ne voglia la concorrenza, ma è vox populi – l'edizione più filologicamente corretta di* **Noise** *di Tsutomu Nihei. Dal Giappone ci lasciano realizzare queste operazioni "solo perché siamo noi": non c'è nessun'altra ragione, e speriamo che non prendiate questo come una provocazione o un pavoneggiamento. Il fatto è che i rapporti con gli editori giapponesi sono sempre stati amichevoli, specie con quelli 'storici', con cui lavoriamo da sempre, e quando facciamo richieste un po' strane sono sempre ben disposti a lasciarci tentare. Per quanto riguarda invece gli altri episodi brevi di autori noti, i tempi sono* sempre *biblici. Abbiamo pubblicato ben un anno e mezzo fa* **Emerald** *di Hiroaki Samura, e in Giappone di raccolte in volume ancora non se ne parla. Ma fortunatamente c'era* **Kappa Magazine** *a pubblicarlo... Niente raccolte di storie brevi in vista neanche per Kenichi Muraeda (l'autore di* **Red**, *di cui abbiamo pubblicato in questa sede* **Jingle Bell Army**), *né per Takashi Shiina (autore di* **Mikami**, *nostro ospite con* **La Principessa Ragno**), *né per le CLAMP (***Murikuri***), né per Kia Asamiya (con tutti i seguiti e i finti-finali di* **Compiler**, *oltre a* **Tokyo Time Paradox** *e* **Sae**), *né per i corti illustrati di Masamune Shirow (***Arms**, **Wild Wet West**, **Galhound**, **Hyakkisho***), né per Tatsuya Egawa (***Hero***), né per Kei Tome (***Acony***), né per Yukinobu Hoshino (***Bem Hunter Sword***), né per Tamaoki Benkyo (***You'll Never Walk Alone***), né per Kaoru Shintani (***Navi***), né per le ministorie* **Kwaidan** *di Masaki Segawa. E ho citato solo i più recenti e noti: per avere una panoramica completa del lavoro che è stato fatto fino a oggi, basta dare un'occhiata indietro ai vecchi numeri di* **Kappa Magazine** *per trovare autori 'scoperti' su queste pagine o eventi davvero speciali e irripetibili, come gli episodi corali celebrativi sul genere de* **La Grande Sfida**, *realmente* impub*blicabili in qualsiasi altra sede. Per gli articoli e le news, certo, c'è internet. E proprio questo è il nostro grande dilemma da almeno sette anni.* Quanti *fanno effettivamente uso della rete per informarsi, e quanti ancora preferiscono farlo attraverso la carta stampata? Per quanto ci riguarda, riteniamo che la nostra* Newsletter *in pillole sia proprio efficace e utilissima; la* RubriKeiko *è fonte di continuo stupore sulle abitudini dei nosti amici dagli occhi a mandorla;* Mondo Manga *contiene curiosità fino a oggi mai svelate sull'invasione nipponica dei media nel Globo Terracqueo; gli articoli di approfondimento generale sono estremamente godibili e curati proprio per la loro dimensione saggistica; e, di tanto in tanto un sano articolo su qualche produzione non propriamente mainstream ci sta proprio bene, e mi riferisco in particolare agli ottimi interventi aperiodici di* Mario A. Rumor *e di molti giornalisti più o meno noti che col loro operato rendono questa rivista davvero speciale.*

Comunque sia, grazie a queste prime sette lettere, possiamo iniziare a farci un'idea di come si potrebbe rivedere l'esistenza di **Kappa Magazine**. *Nel corso della prossima settimana prenderemo una decisione (e magari continueremo a tenere d'occhio le prossime e-mail che ci invierete), e vedremo se schiacciare il famoso pulsante "invia" per spedire in Giappone il programma editoriale del nuovo semestre della rivista, oppure se fondere alcune delle vostre e delle nostre idee in materia e vedere cosa ne salta fuori. Una sola cosa è certa:* **Kappa Magazine** *ha sicuramente ragione di continuare a esistere in qualche modo, e vi ringraziamo per avercelo detto, chi chiaramente, chi fra le righe, chi criticando ciò che magari non gli era perfettamente chiaro. Quindi, signore e signori, abbiate pazienza ancora un po', e avrete il responso finale: fra non molto per chi naviga su internet; fra trenta giorni per chi ancora ama la carta stampata (come noi). Un po' di suspense non fa mai male. La cosa strana è che, stavolta, anche noi, mentre scriviamo queste righe, non abbiamo idea di come proseguirà quest'avventura nella prossima puntata! Quindi, come c'era scritto nei cari vecchi serial animati nipponici di qualche anno fa, TSUZUKU ("continua")...*

Andrea BariKordi

Kei Tome
VITA DA CAVIE
CAPITOLO 2: LA ROTEAZIONE - 2

THUM
HI...
?
GRAB
RYO...

MA...

NON ESSERE IMPULSIVO! CERCHIAMO DI CAPIRE COME STANNO LE COSE!

SE LEI E' QUI, NONOSTANTE FOSSE FUGGITA, IL SUO TENTATIVO DEV'ESSERE FALLITO.

E' SICURAMENTE SOTTO SORVEGLIANZA.
NON HANNO ANCORA SCOPERTO CHE TU ERI IL SUO COMPLICE.
NON DEVI AVVICINARTI A LEI!

...

MAKI!

DATO CHE QUI SEMBRA ANDARE PER LE LUNGHE, PRANZA PURE PRIMA DI ME! NON PREOCCU-PARTI!
VA BENE!

PIU' TARDI...
...C'E' UNA COSA CHE VOGLIO FARTI VE-DERE.
VIENI IN CAMERA MIA VERSO MEZZANOT-TE!
PARLIAMO DI QUELLA COSA!

...HO CAPITO!

CHE COSA SI-GNIFICA...
...QUELLA COSA?!

N-NIENTE...

TAP
TAP
TAP

HAI FATTO UN LUNGO SOGNO.

VRAP
!

MA CHE...?!
TLACK

HINATSU...

CHE COSA E' SUC-CESSO?
PERCHE' SEI TORNATA QUI?

...

HI...

...

...

AH!
DUMP

COSA VUOI FARCI VEDERE?

QUI IN FONDO NON C'E' LA SALA DELLA CAL-DAIA?!
ESATTO!

CHAK

P-PERCHE' HAI LA CHIAVE DI QUESTA PORTA?

NON MI RI-CORDO DI PRE-CISO QUAN-DO...
...MA HO TROVATO LA CHIAVE SULLA PORTA.
FORSE E' STATA UNA DISATTEN-ZIONE DEL PERSONALE.

IN QUEL-L'OCCA-SIONE HO SCOPERTO UNA CO-SA.

MA QUESTO E'...

C'E' UN PASSAGGIO SOTTER-RANEO.
ATTEN-ZIONE AI GRADINI!

SEMBRA CHE QUESTO PASSAGGIO NON SIA PIU' USATO...
...MA CON-TINUA FINO ALL'ALTRO EDIFICIO A NORD.
L'ALTRO EDIFICIO A NORD...?

NON SO A CHE COSA FOSSE ADIBI-TO...
NON SAPEVO NEPPURE CHE ESI-STESSE.
GIUDICANDO DAL TIPO DI COSTRUZIONE, SEMBRA PIU' VECCHIO DELLA NOSTRA SCUOLA.

CREAK

AH!
PER CASO... L'ALTRA VOLTA SEI FUGGITO PASSANDO DI QUI?

PENSAVO DI FARLO...
...MA SICCOME HO FALLITO...

...WOW!
...E' LA PRIMA VOLTA CHE VEDO UN EDIFICIO FATTO DI MATTONI!

PERCHE' NON CI AVEVI MAI PARLATO DI QUESTO POSTO?

QUI SIAMO SOTTO-TERRA?

QUELLA VOLTA... VOLEVO SOLTANTO VEDERE FUORI...
COMUNQUE NON HO PARLATO A NESSUNO DI QUESTO POSTO, NEMMENO AGLI INSEGNANTI. PERSINO I DIRIGENTI DELLA SCUOLA HANNO DI-MENTICATO L'ESISTENZA DI QUESTO EDIFICIO ABBANDONATO.

CRR
PROPRIO COSì!

!

L'HO FATTA VENIRE IO.

M-MEI...

SONO STATA IO A CHIEDERE A NATSUME DI DIRMI TUTTO.
MAKI, RYO!
PERCHE' NESSUNO DI VOI MI HA DETTO NULLA...

PENSAVAMO DI PARLARTENE AL MOMENTO OPPORTUNO...

TEMEVAMO CHE DIRTELO ORA TI AVREBBE CREATO SOLO PIU' ANSIA.

NATSUME MI HA SPIEGATO TUTTO.
ANCH'IO... HO DELLE VAGHE REMINISCENZE, E CI SONO COSE CHE NON RIESCO A RICORDARE...

MA ONESTAMENTE, NON SO COSA PENSARE... FORSE E' UNA COSA NORMALE.
FORSE HINATSU TI VOLEVA SOLO CONVINCERE AD AIUTARLA...

EHM...
MA...

...SE TU CI CREDI...
...CI CREDO ANCH'IO, MAKI!

...SI VEDE L'EDIFICIO SCOLASTICO IN LONTA-NANZA.
QUI SIAMO IN MEZZO AL BOSCO A NORD DELLA SCUOLA.

ALL'E-STERNO DELLA RETE DI SORVE-GLIANZA.

MMM... ALLORA PERCHE' UN PASSAGGIO SOTTERRANEO PORTA FINO ALLA SCUOLA?

...GIUSTA OSSER-VAZIONE.
NON POTREMMO FUGGIRE UTI-LIZZANDO QUEL PASSAGGIO?!

CHISSA' A COSA SERVI-VA QUESTO EDIFICIO...?
IL TERRENO SU CUI SI TROVA LA SCUOLA ERA DI PROPRIETA' DELLE FORZE AMERICA-NE, QUINDI IMMA-GINO CHE QUESTO EDIFICIO RISAL-GA A QUEL-L'EPOCA.

ANCHE GLI STUDENTI SCOMPARSI...
...SONO SEMPRE FUGGITI...?

SENZA UN PIANO PRECISO E BEN ARCHITETTATO, SARA' DIFFICILE FUGGIRE DA QUI.

...NON LO SO... MA...
SICURAMENTE, COME NOI, ALTRI SI SONO ACCORTI DELL'ANOMALIA DI QUESTA SCUOLA...

LO STESSO VALE ANCHE PER NOI.
NON C'E' MODO DI ACCERTARE CHE QUESTO SIA VERO...
...
...MA IL FATTO DI NON RIUSCIRE A METTERE A FUOCO I RICORDI FRAMMENTARI CHE OGNI TANTO CI TORNANO IN MENTE E' REALE!
VOGLIO SAPERE LA VERITA'...

TROPPE INFORMAZIONI TUTTE INSIEME. MI GIRA LA TESTA...
NON SO CHE FARE...

NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE CHIEDERE UNA SPIEGAZIONE A HINATSU...

CI SERVONO INFORMAZIONI.
LA SCUOLA CI DICE SOLO QUELLO CHE LE FA COMODO.

LEI E' TENUTA SOTTO CONTROLLO.
E' RISCHIOSO CONTATTARLA.

...
GLIEL'HO GIA' CHIESTO, MA LEI NON MI HA RISPOSTO.

HAI PARLATO CON LEI?!
HO FATTO MOLTA ATTENZIONE...
VOLEVO ASSOLUTAMENTE CHIEDERLE COSA LE FOSSE SUCCESSO.

MA LEI SEMBRAVA UN'ALTRA PERSONA...
AVEVA LO SGUARDO ASSENTE.
ERA COME SE GUARDASSE UNO SCONOSCIUTO...

FORSE LE HANNO MANIPOLATO I RICORDI.

...

ANCH'IO HO CERCATO DI FUGGIRE...
...MA SONO STATO PRESO E RINCHIUSO NELLA STANZA D'ISOLAMENTO, DOPO ESSERE STATO RIMPROVERATO DAL PRESIDE...

LEI HA PROVOCATO UN GRANDE TRAMBUSTO, E AVEVA GIA' UN PRECEDENTE.
MA... QUESTO NON BASTA A...

...

UNA VOLTA... TI DISSI CHE QUANDO AVEVO INCROCIATO HINATSU NEL CORRIDOIO... AVEVO PERCEPITO QUALCOSA IN LEI...

NON RITORNERA' PIU'...
...QUELLA DI UNA VOLTA?

CREDO CHE...
...FOSSE IL PRESAGIO CHE CI SAREBBE STATO UN GRANDE CAMBIAMENTO A CAUSA SUA...

ANCHE SE LE E' STATA CANCELLATA LA MEMORIA...
...NON CREDO CHE LA SUA PERSONALITA' SIA ANDATA COMPLETAMENTE DISTRUTTA, PERCIO' PUO' DARSI CHE ACCADA QUALCOSA CHE LA FACCIA RITORNARE QUELLA DI UNA VOLTA.
COME POSSIAMO AIUTARLA?

FINCHE' NON CI PROVEREMO, NON SAPREMO MAI SE SIA VERAMENTE IMPOSSIBILE... CI PROVERO' IO!
NOI ABBIAMO BISOGNO DI LEI.

...

CHE PIACERE RIVEDERTI DOPO TANTO TEMPO!

TU NON SEI CAMBIATO PER NIENTE.

GIA'... SEMBRA CHE DA QUESTE PARTI NON SIA CAMBIATO NIENTE.

NON E' PROPRIO COSI'. E' ARRIVATA PARECCHIA GENTE NUOVA DA ALTRI POSTI.

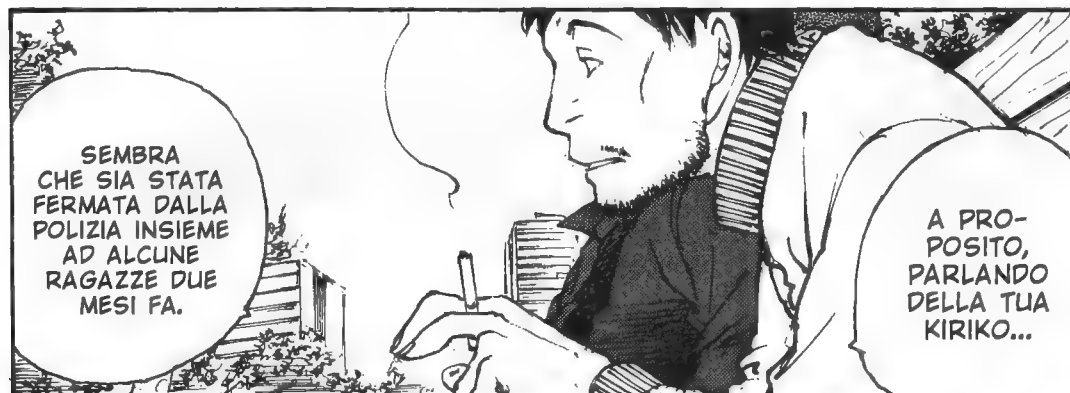
ORA E' DIFFICILE LAVORARE...

PENSO CHE ME NE ANDRO' ANCH'IO DA QUALCHE ALTRA PARTE, FRA NON MOLTO.

SENTIRO' LA TUA MANCANZA.

PERCHE' NON CERCHI DI METTERE IN PIEDI UN BUSINESS PIU' GRANDE, E NON MOLLI I POVERACCI?
IMMAGINO CHE CI SIANO TANTE RICHIESTE PER KIRIKO, LA ROBA CHE HAI INVENTATO.

NO, SAREBBE SOLO UNA SECCATURA!
IO SONO UNA SPECIE DI EREMITA, IL LAVORO VISTOSO NON FA PER ME.

ADESSO CERCO ESCLUSIVAMENTE DI SPILLARE DELLA GRANA AI SIGNORINI, IN CAMBIO DI ROBA DA MOCCIOSI.

A PROPOSITO, PARLANDO DELLA TUA KIRIKO...
SEMBRA CHE SIA STATA FERMATA DALLA POLIZIA INSIEME AD ALCUNE RAGAZZE DUE MESI FA.

SONO TUTTE MINORENNI, COSI' LE HANNO FATTE TORNARE A CASA IL GIORNO STESSO...
...MA UNA DI LORO DICE CHE KIRIKO E' STATA PORTATA VIA.

FRUP
HO CAPITO...

FORSE CI VORRANNO MOLTI SOLDI.
MI FARO' VIVO!
E-EHI! NON TE NE IMPORTA NIENTE?

...
DOVE SONO?

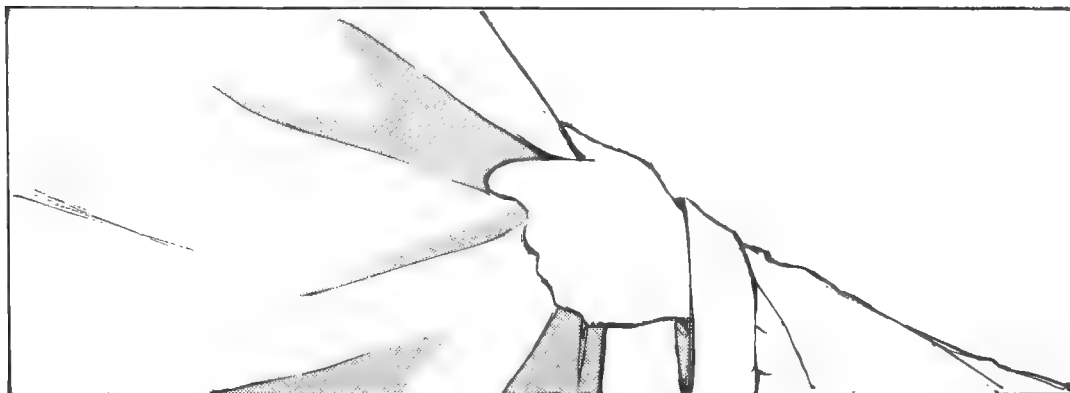
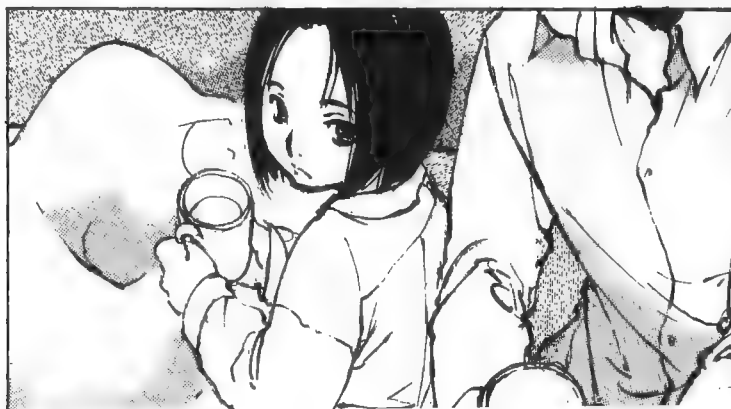
...
TI SEI ALZATA?!

A CASA MIA.
BE', NON PROPRIO CASA MIA...

TI DO QUALCOSA DA BERE. POI RIMETTITI A DORMIRE.

QUANDO TORNERA' LA PADRONA DI CASA, TI FARO' DA MANGIARE.

VITA DA CAVIE - CONTINUA

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com

< Prosegue da pagina 238

sì, **Kappa Magazine** lo compro davvero volentieri. E se cambiassero le cose? Se mi aveste detto anni fa che avreste pubblicato **Narutaru**, chissà se l'avrei scoperto nel maresma di titoli che affollano le fumetterie. E le storie brevi? Come si fa con i racconti di poche pagine, per esempio? Non li si pubblica più? Da qualunque lato la guardi, quest'idea non mi piace. Io voglio continuare **Kappa Magazine** e leggermi i manga che pubblica e poi, nel caso, comperarmeli in monografico. Spero che la mia non sia un'idea isolata e che vi arrivino migliaia di lettere e mail di protesta: se così non fosse perderemmo davvero tutti qualcosa di importante. In bocca al lupo per tutto, **Alessandra**, Torino

Short is better (K171-F)

Gentili Kappa boys, cerco di rispondere in breve alla vostra domanda posta nell'editoriale dell'ultimo **Kappa Magazine**. Teniamocela stretta l'ammiraglia, finchè c'è, e continuiamo a pubblicarla e a comprarla. Purché siano effettivamente applicate le linee guida che voi stessi avete tracciato quando si cominciò a parlare di cambiamenti nella rivista, e che mi pare siano rimaste in buona parte inattuate (sembra quasi che la rivoluzione di maggior portata sia stata l'abbandono delle pagine a colori: ma allora non sarebbe stato più schietto dire semplicemente "cari lettori, dobbiamo limare alcuni costi", invece che ventilare modifiche epocali che poi non ci sono state?). Partiamo dai fumetti. Si trovano, ancora, su **Kappa Magazine**, serie che diventano di fatto illeggibili a causa della serializzazione troppo diradata. **Oh mia Dea!**, **Narutaru**, **Vita da Cavie**, **Little Jumper**, e ad ascoltare chi ne sa più di me, anche il recentissimo **Steamboy**. La questione non riguarda tanto la maggiore o minore durata della serie nel suo complesso, quanto la sua struttura: vanno benissimo episodi autoconclusivi (**Michael**, e se non ricordo male anche **Mokke**), nonché le serie che presentano una continuity meno stretta, come **Otaku Club**, **Adorabile Bruttina** (e, ancora una volta, **Mokke**). Va malissimo tutto il resto, quand'anche sia di ottima fattura. Sui redazionali: inutile insistere con l'informazione in pillole (*Newsletter*), quando internet fa lo stesso lavoro molto meglio di una pubblicazione mensile. La soluzione migliore è concentrarsi sugli approfondimenti, come quelli di Pellitteri (e perché sia chiaro che non ne faccio una questione di gusti personali, dico subito che la sua rubrica non mi interessa in particolar modo; ciò nonostante, sta benissimo dov'è), o sulle rubriche dal tono leggero, come quella di Keiko Ichiguchi o la vecchia *RubriKappa*. E poi articoli monografici, one-shot, lasciati a esperti delle materie di volta in volta trattate, interviste agli operatori, operazioni-nostalgia. Come vedete, il rischio maggiore è solo quello di perdersi nella marea di possibili iniziative, nelle diverse e tutte valide direzioni. In ogni caso, buon lavoro, quali che siano le forme nelle quali si concretizzerà. **Matteo Battiston**

Monografici a go-go (K171-G)

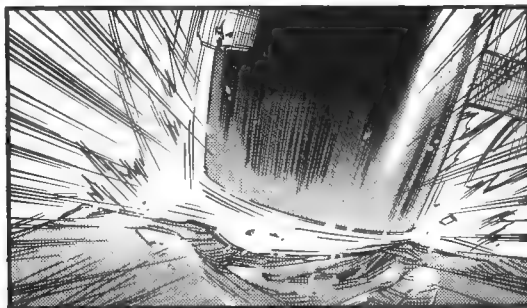
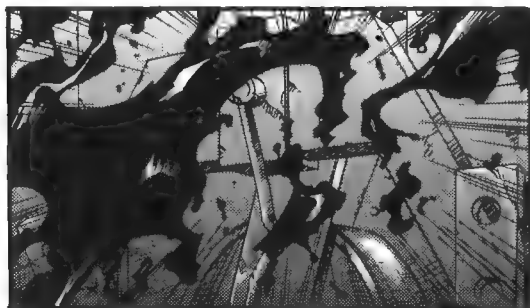
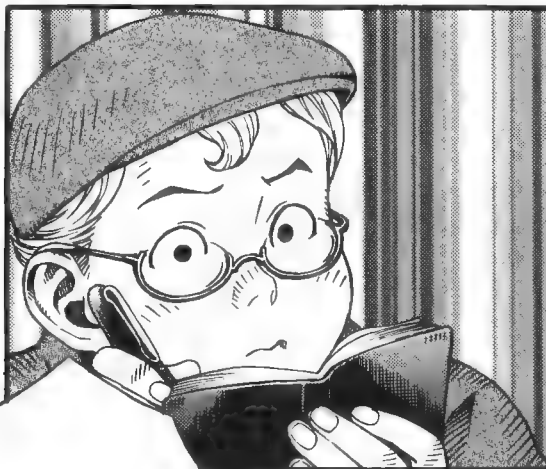
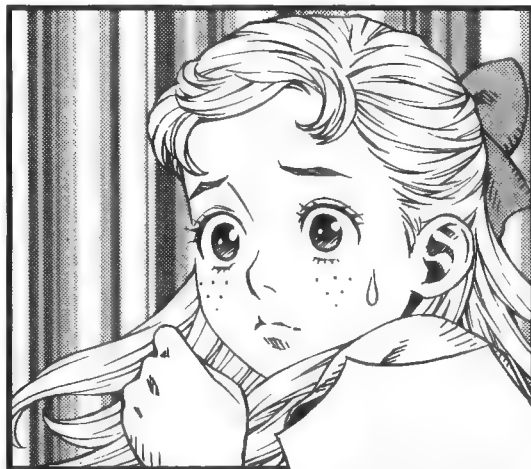
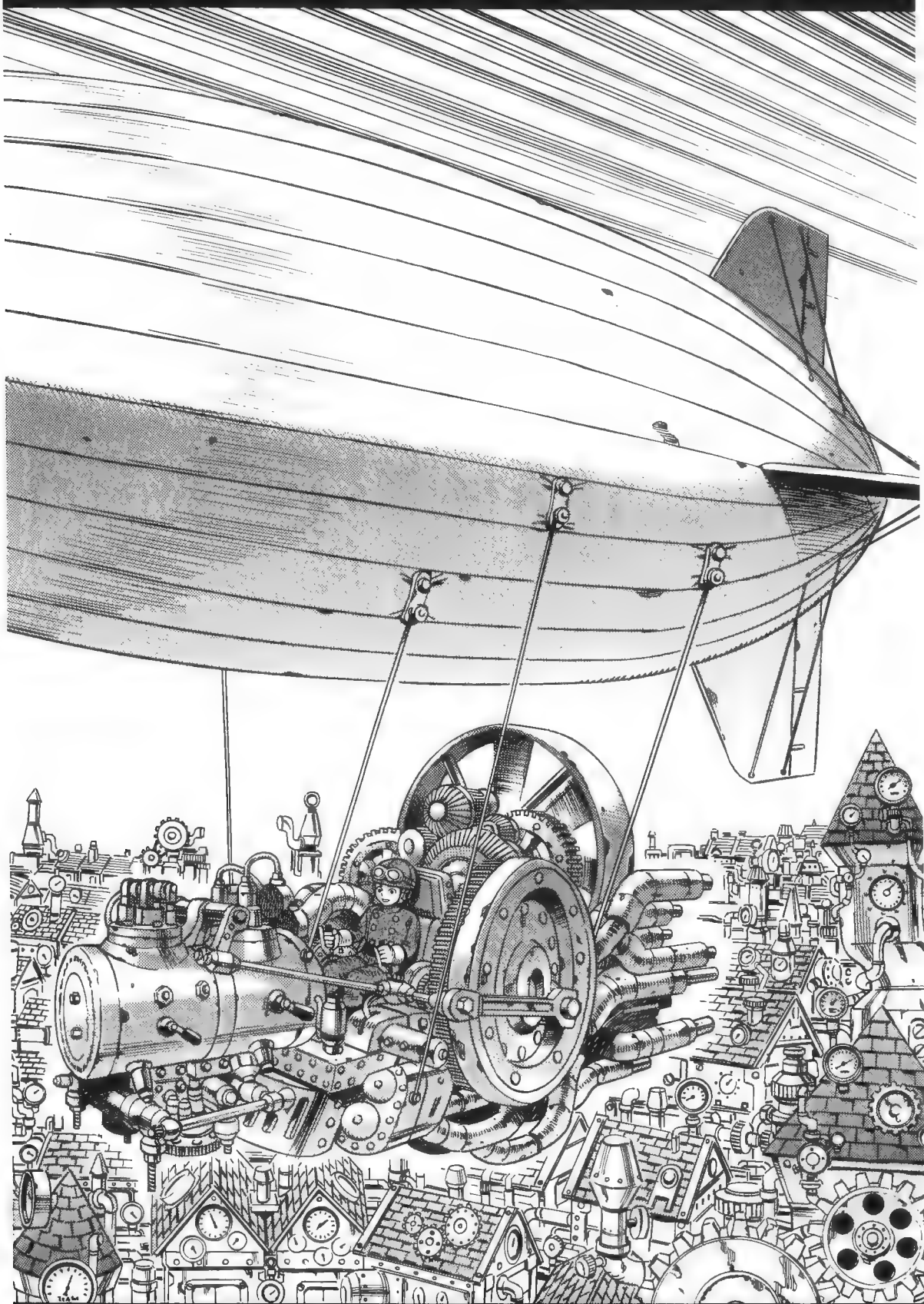
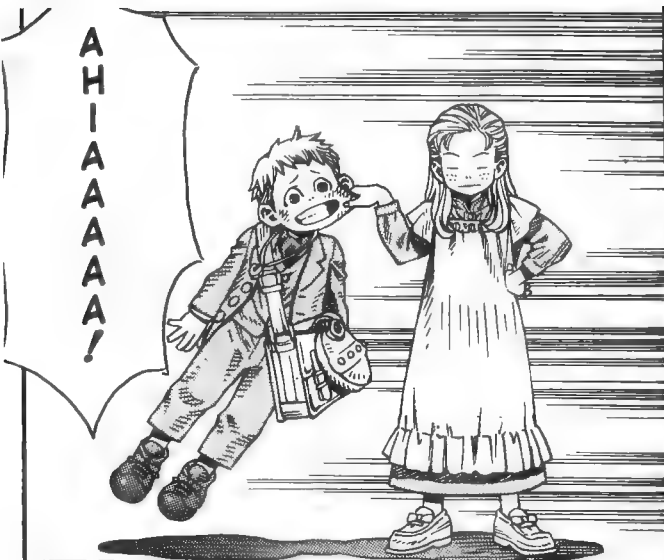
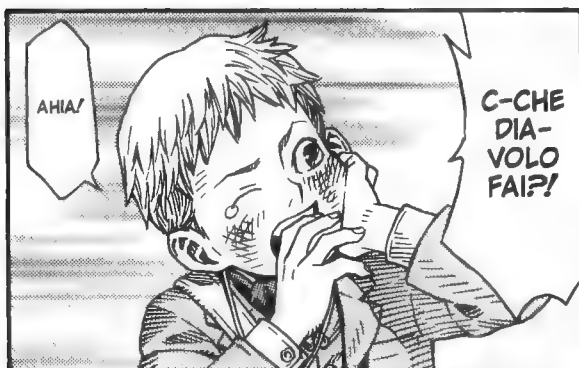
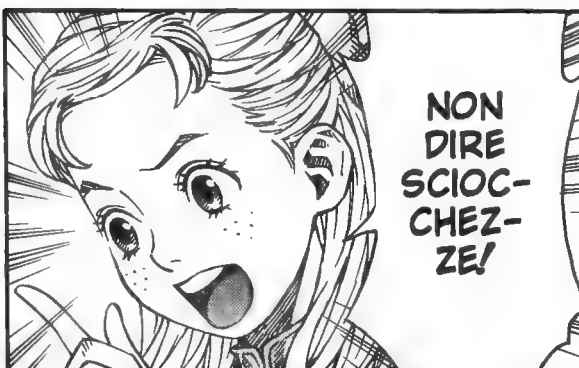
Sul futuro di **Kappa Magazine**: sono un lettore della vostra rivista ammiraglia da sempre, anche negli ultimi anni, dopo i vari aumenti di prezzo e cambiamenti vari. Di recente mi sono veramente chiesto se il gioco valga o meno la candela. Spendo 6 euro al mese solo per seguire **Narutaru** e **Otaku Club**. Se questi due titoli uscissero in monografico, non comprerei più **Kappa Magazine**. Il futuro della rivista potrebbe essere quello di pubblicare *solo* racconti autoconclusivi di autori non noti al pubblico. Perché non noti? Perché i racconti autoconclusivi di autori noti finiscono inevitabilmente con l'essere poi raccolti in volume monografico (mi viene in mente **Hang** di Hiroki Endo uscito come episodio singolo su **Kappa Magazine** 111 e poi raccolto nel secondo volume di racconti brevi dello stesso autore, pubblicato in Italia dalla concorrenza). Di racconti one-shot ne escono a tonnellate annualmente solo per Kodansha. Certo, pubblicare racconti monografici di autori non-noti-ai più è una scommessa, ma non vedo alternative, per quanto detto sopra. La gente preferisce sempre e comunque il monografico alla rivista raccoglitore, e pensare di convertire **Kappa Magazine** in una rivista di editoriali-articoli-dossier-recensioni-approfondimenti potrebbe non avere molto senso nell'epoca di internet. Al momento spero vivamente che **Narutaru** e **Otaku Club** passino al più presto in monografico. Ciao e grazie! **Super Shen**

Avere lettori come voi è la cosa più bella che ci potesse capitare. Non siate modesti, lasciatevi un po' adulare, quando lo meritate. Siete la dimostrazione palese che chi segue **Kappa Magazine** *è il pubblico più eterogeneo possibile, con idee di ogni tipo, pronto a fare ipotesi rivoluzionarie e a ridiscuterle, capace di essere molto deciso nelle proprie scelte ma anche di lasciare spazio alle opinioni altrui. In questi quattordici (e passa) anni la nostra Ammiraglia ha evidentemente raccolto lettori di ogni tipo, durante la sua navigazione, e ora capiamo di essere in buona, buonissima compagnia. Avevamo bisogno di feedback, e lo abbiamo avuto. Caspita, se lo abbiamo avuto! E abbiamo ottenuto la conferma a quello che abbiamo sempre pensato: una rivista non potrà mai e poi mai accontentare tutti (vedi editoriale di* **Kappa Magazine** *158, "Manga, asini & teste dure") ma la sua esistenza è fondamentale. Ma non accorgersi dei cambiamenti tutto attorno sarebbe grave, e il rischio di diventare (noi e voi) una sorta di 'club privato' è sempre pericolosamente dietro l'angolo, e ci inquieta non poco: andrebbe decisamente contro l'obiettivo primario di* **Kappa Magazine**, *e cioè permettere a un vasto pubblico di conoscere un certo tipo di manga, di immaginario, di cultura. Ci siamo ritirati in libreria per resistere alle intemperie editoriali, ma il nostro obiettivo è già da tempo quello di tornare in edicola. Un sistema c'è, e ci stiamo meditando su da quando abbiamo eliminato il colore dalle pagine redazionali (mai negato che si trattasse di una questione economica, comunque!). Ma, prima di tutto, bisogna pensare a cosa fare di questa testata per permetterle quel particolare salto. Vediamo nel dettaglio i pro e i contro delle vostre proposte, vi va? L'ipotesi di* **Gianluca** *(a proposito: "crepi il lupo!") sarebbe la più sensata. Paradossalmente, però, è anche la più difficile da attuare: la composizione di una rivista è spesso una questione 'matematica', sia a causa della durata delle singole serie, ma anche dei singoli episodi (le cui pagine pro capite cambiano in continuazione, facendoci impazzire letteralmente), e dagli accordi presi con i singoli autori, ognuno dei quali con un'esigenza diversa. Ecco perché realizzare una rivista come* **Kappa Magazine** *porta via tanto tempo: da un punto di vista contrattuale e programmatico, è come pubblicare sette albi monografici (e, diciamocelo, porta molta gloria all'editore, ma non altrettanto profitto). La proposta di* **Andrea** *è quella che, probabilmente, si avvicina di più al nostro modo di pensare. Non a caso, di recente su* **Kappa Magazine** *sono iniziate solo miniserie e storie brevi. Ripartire daccapo con la numerazione? Interessante, anche se (esclusivamente per noi Kappa boys e per gli aficionados) potrebbe causare un piccolo trauma. E poi, in fondo, noialtri andiamo piuttosto orgogliosi del nostro 'record' di rivista-manga più longeva (e di quarta rivista fumettistica italiana più longeva di ogni tempo). Certo è che un 'primo numero' attira sempre qualche lettore in più, e il nostro editore sarebbe sicuramente felice di godere di una maggiore distribuzione... Insomma, Andrea, se non l'hai capito, ci hai messo in crisi: dovremo dormirci su un po', per vedere se la notte porta consiglio, ma tanto sappiamo già che non riusciremo a chiudere occhio... Il pensiero di* **Angelo** *e di* **Alessandra**, *inutile negarlo, dà voce a quello che sarebbe il nostro desiderio più istintivo, ovvero quello di proseguire così, senza modificare nulla, tranne sistemare due o tre cose (più redazionali, spostare in monografico i*

Continua a pagina 1 >

E' VERO CHE QUE-STO E' UN AMMASSO DI FERRO!

MA NON E' AFFATTO ROBA DA BUTTARE!

Katsuhiro Otomo & Yu Kinutani - **STEAMBOY** - CAPITOLO 2

...COR-
RE
PIU'
VELO-
CE...
...DEL
VEN-
TO!
NON VOLETE
DIVENTARE
COME IL
VENTO?!
NON
VOLETE
VOLARE...
ROOARRR
...NEL
CIELO, CO-
ME GLI
UCCELLI?!

AHIAAAAAAA!
GRAB
C-CHE DIA-VOLO FAI?!
AHIA!
NON DIRE SCIOC-CHEZ-ZE!
GUAR-DA!
NON TI STA ASCOL-TANDO NESSU-NO!
EH...?!

THUD
SWING
THUD
THUD
THUD
THUD

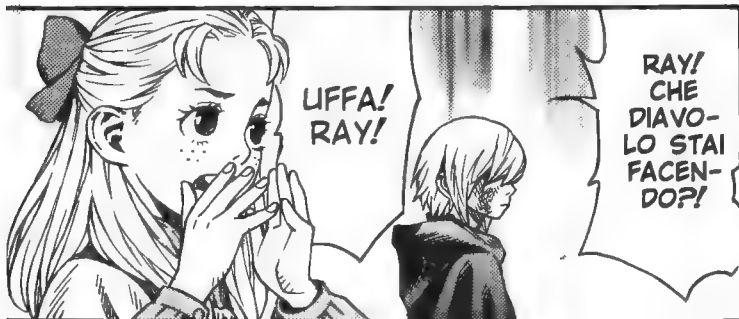
ALLORA VIDI SETTE MESSAGGERI AL COSPETTO DI DIO RICEVERE SETTE TROMBE!

MA I DIRETTI INTERESSATI, OVVERO QUELLI DELLA STEPHENSON, SONO FUGGITI PER PRIMI...

ECCO PERCHE' NON SI PUO' CONTARE SUI COLLETTI BIANCHI!

QUESTO E' UNO SCOOP! E' UN VERO E PROPRIO SCOOP!

...
SEI SCEMO?!
TAP
FU COSI' CHE I QUATTRO MESSAGGERI PRONTI A SACRIFICARE UN TERZO DELL'UMANITA', AL MOMENTO STABILITO VENNERO LASCIATI LIBERI!
COS...?!
UGH!
EH GIA'!
DASH

CHE DIAVOLO STA FACENDO QUEL MOCCIOSO?!
CRR CRR CRR CRR
!
ALLORA A ME FU ASSEGNATO UN METRO SIMILE A UN BASTONE. MI VENNE DETTO: "ALZATI E MISURA COLORO CHE PREGANO DAVANTI AL SANTUARIO DI DIO, SULL'ALTARE E TUTTO INTORNO!"...
ORA CHE HO TOLTO IL COPERCHIO...
KLING
CHE VORRA' FARE RAY STEAM?!
WOW!
TAKLAN
UFFA! RAY!
RAY! CHE DIAVOLO STAI FACENDO?!
...LO AVVITO NELLA BOCCA D'USCITA DEL VAPORE!
CRR
CRR
...
NON CREDO CHE LA FILETTATURA CORRISPONDA ESATTAMENTE, MA...
CRR
CRR

CRR
CRR
CRR
BENE!
KLANG
FWHIIISH
PCSSSH
AAH!
!

CO-
SA?!
WHHHHHUSS
AAH!
SWISH
BOOM
UG...
GH!
TRR
TRR
TRR
TRR
TRR

FLIP
STHUD
AUGH!
SWISH
C-CHE DIAMINE STAI COMBINANDO?!
UUGH!
BASH
C-COSA?!
RITIRIAMOCI!
RUMBLE
UNA CATASTROFE! E' LO SQUILLO DI TROMBA CHE PREANNUNCIA UNA CATASTROFE!
RUMBLE
SUCCEDERA' UNA CATASTROFE!
RUMBLE

TAP

BASH

CAPO! PRESTO!

RUMBLE

ORMAI E' IMPOSSIBILE BLOCCARE LA CATASTROFE!

LA TROMBA DEL MESSAGGERO E' STATA SUONATA!

OOH!

RUMBLE

RUMBLE

NON POSSIAMO BLOCCARLA!

RUMBLE

ASCOL-TA...

THUD THUD THUD

EH?!

VRAP

SIETE IN ARRESTO!

SBAM

MEMBRI DELL'ORDINE RELIGIOSO DEI SETTE SIGILLI!

DOVE SIETE, MEMBRI DELL'ORDINE RELIGIOSO DEI SETTE SIGILLI?!
E' INUTILE CHE VI NASCONDIATE! USCITE FUORI!

HA RAGIONE LUI!
QUEL RAGAZZINO HA SOLTANTO CERCATO DI DIFENDERE LA LOCOMOTIVA.

SUL SERIO...?!
E' VERO!
SLAP

BLINK
BE', IN OGNI CASO, DEI BAMBINI COME VOI NON DEVONO ENTRARE IN UN POSTO COME QUESTO SENZA IL PERMESSO!

IO SONO QUI PER TENERLO SOTTO CONTROLLO
RAGAZZINO!
COME TI CHIAMI?

COME MI CHIAMO...?!
EHM...
LUI SI CHIAMA RAY!
E' IL PRIMOGENITO DELLA FAMIGLIA STEAM, UNA STIRPE DI GRANDI INVENTORI!
E' IL GRANDE RAY STEAM!

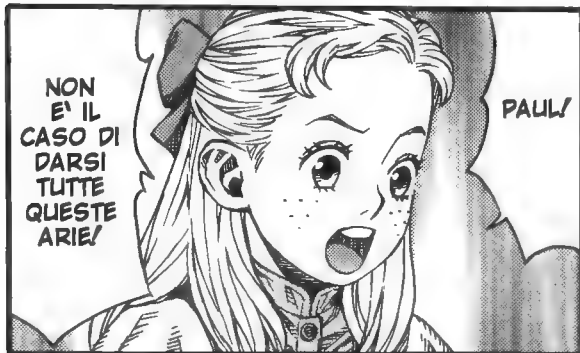
IL MIO NOME E'...
POI C'E' UN'ALTRA PERSONA CHE DEVE RICORDARE BENE!

UFFA! ANCHE QUESTO QUI, ADESSO...
...DI IMPRIMERSI BENE IL SUO NOME IN MENTE.
LE CONSIGLIO...

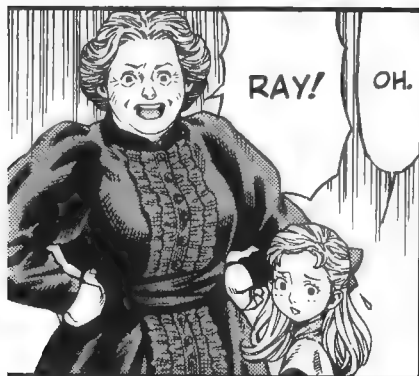
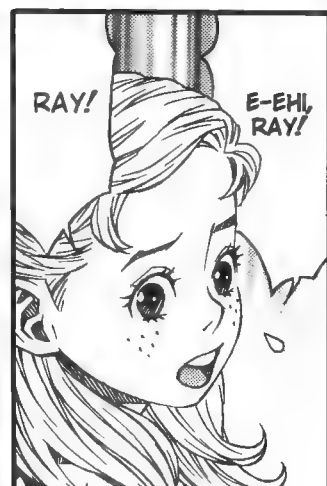
NON E' IL CASO DI DARSI TUTTE QUESTE ARIE!
PAUL!

NON POTEVA FARSI GLI AFFARI SUOI?!

SIGH!
PROPRIO QUELLA FAMOSA?!
LA FAMIGLIA STEAM...
FSSH
THUMP

UFFA!

NON FAI ALTRO CHE MARINARE LA SCUOLA...
AVREI POTUTO CHIUDERE UN OCCHIO SE TI FOSSI MESSO SOLO A CERCARE I DADI...
...MA FINIRE A CHE FARE CON LA POLIZIA...

COME SAREBB-BE...
...A DIRE?!
UGH!

EH?!
AH... COSA C'E'...?!

CO-SA...?

OH, INSOM-MA!
E-EHM, MAMMA...

EHM... EH EH! ECCO, IO...

...COSA VUOI DIRMI?

CHE COS'HAI, RAY?! SE VUOI CHIEDERLE SCUSA, FALLO SUBITO!
POSSO TORNARE INDIETRO UN ATTI-MO?

VOGLIO RIPARARE...
...LA PARTE CHE HO ROTTO.

COSA?!

...

SIGH!

OOH!
GRRRUMBLE

HO TALMENTE FAME CHE NON RIESCO AD ADDORMENTARMI...

UUGH!

FLAP
DATO CHE NON RIESCO A DORMIRE...
TAP
TAP
TAP

BASH

...PORTERO' AVANTI IL LAVORO IL PIU' POSSIBILE!

FLAP

...UH?!

DUNQUE...
CHACK
CHACK

COSA SARA'...?!

BE', A CAVAL DONATO...
SIGNORE... EMMA... GRAZIE...

...SARA' STATA EMMA?!
COME SI FA A PREPARARE DELLA ROBA DA MANGIARE COSI' DISGUSTOSA?!

GNAM
GNAM

LA LA LA!

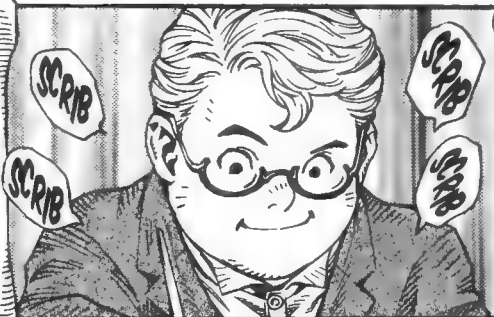
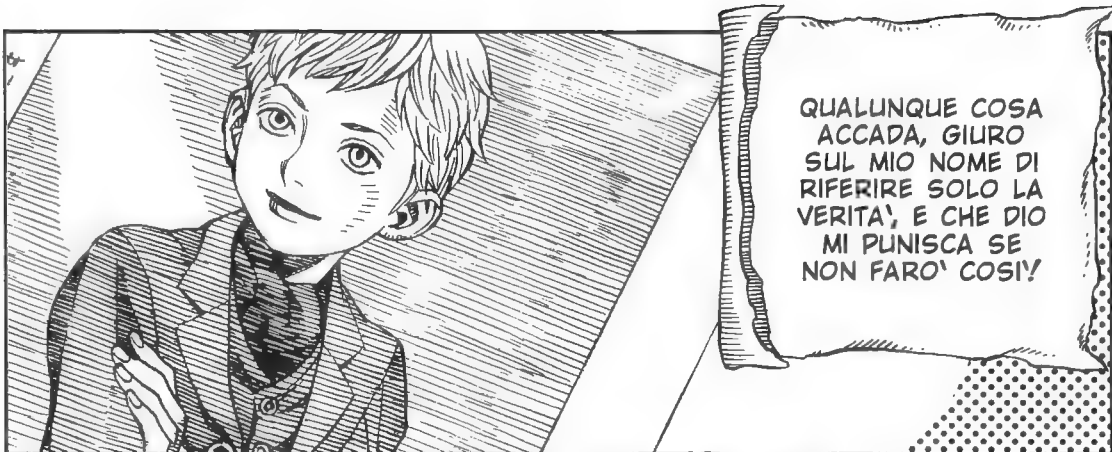
GULP!
UGH!

GNAM...

GNAM
POC
POF

E' BUONIS-SIMO!

SCRIB
SCRIB
SCRIB

...COMUNQUE SIA, RAY STEAM E' UN UOMO INTERES-SANTISSIMO! AVEVO VISTO GIUSTO!
SCRIB
SCRIB
SCRIB
SCRIB
BE', E' SUCCES-SA UNA COSA INASPETTATA-MENTE CLAMO-ROSA! E' STATO UN GIORNO DAVVERO INDI-MENTICABILE!

No.1.] Mr. Ray Steam Repulsed the religious group "7 seals" !!

QUALUNQUE COSA ACCADA, GIURO SUL MIO NOME DI RIFERIRE SOLO LA VERITA', E CHE DIO MI PUNISCA SE NON FARO' COSI'!

FIRMATO: PAUL MC GREGOR, GIORNALISTA DI CRONACA NERA

TU MI PORTERAI DEGLI SCOOP SENSAZIONALI!

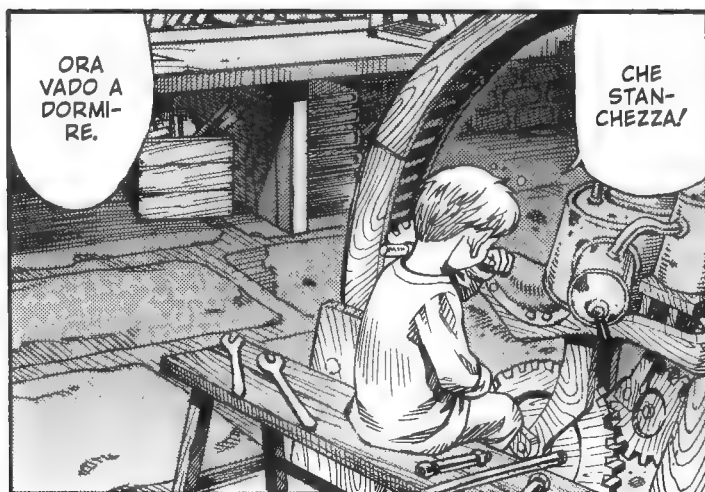
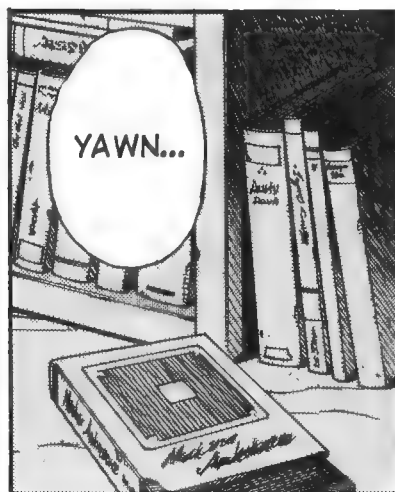
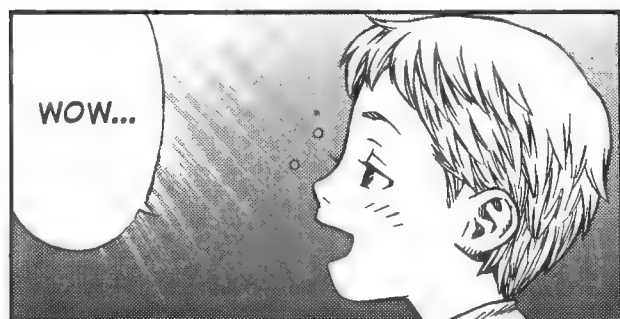
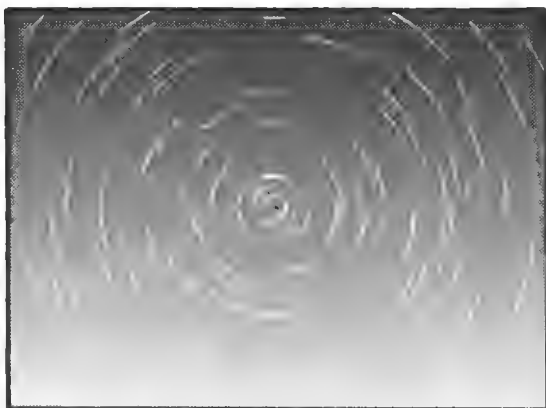
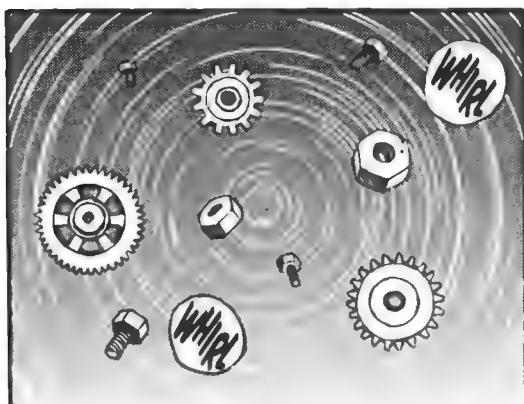
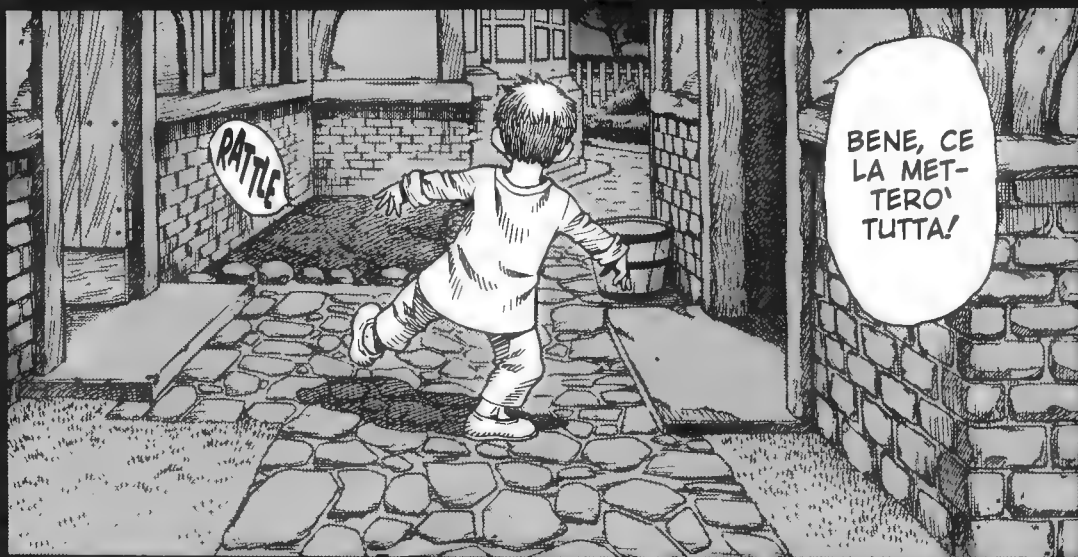
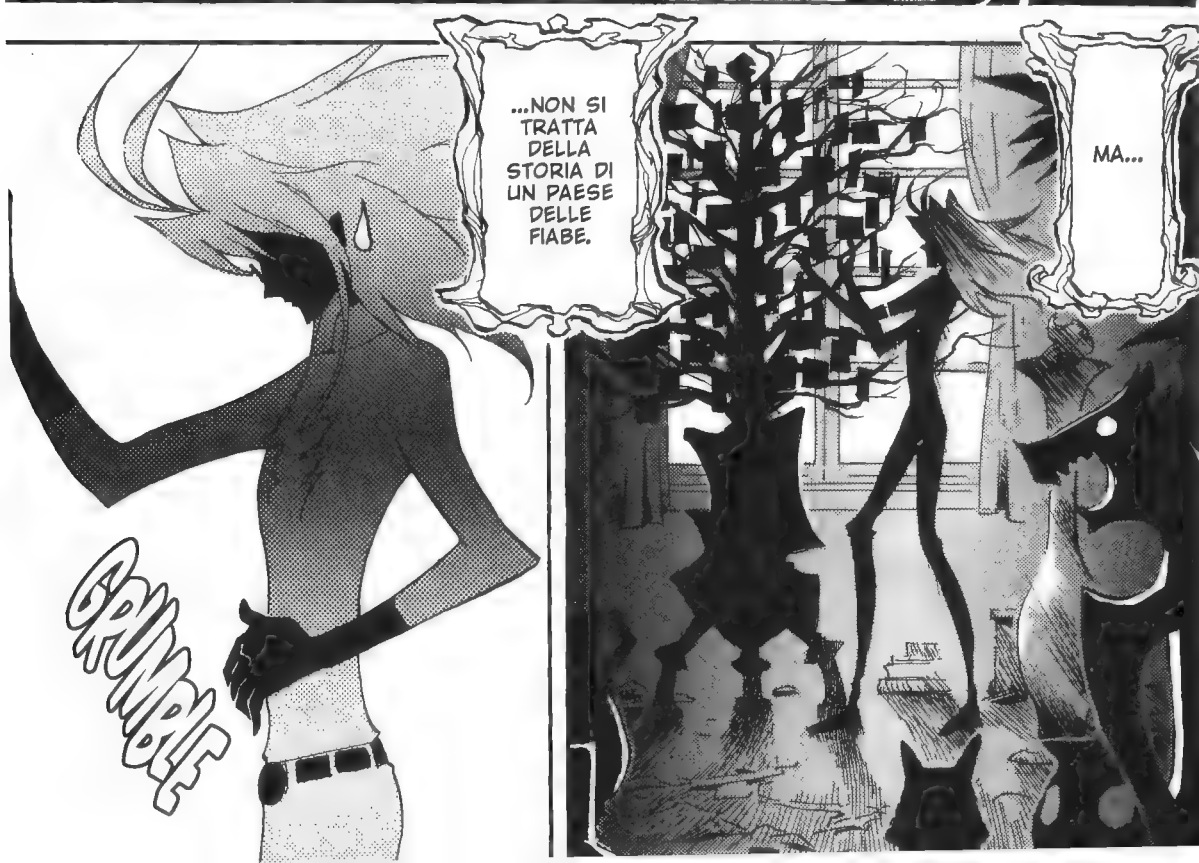
VAI, RAY STEAM!

QUANTO SONO BELLE LE STELLE!

WHIRL
WHIRL

UH...?

WHIRL
WHIRL
WHIRL

STEAMBOY - CONTINUA

C'ERA UNA VOLTA UN PRINCIPE CHE VIVEVA DA SOLO...
MA...
...NON SI TRATTA DELLA STORIA DI UN PAESE DELLE FIABE.
GRUMBLE

Hajime Jinguji
OJI ZERO CITY
CHE FAME!
SE TI VIENE VOGLIA DI USCIRE DALLA GRIGIA REALTA' DELLA CITTA'...
...E DI ANDARE NEL MONDO VERO DEI COLORI DELL'ARCOBA-LENO... VEDI, C'E' IL PRINCIPE!

PURRRRR
PURRRR
PURRRRR
PRONTO? RISPONDE LA TRAT-TORIA HANAYAMA!
PURR
CLICK

VA BENE!
GRAZIE DI AVERCI CHIAMATO! SI', TRE PORZIONI DI RAMEN?!
MI DAI UN ALTRO BICCHIERE D'ACQUA?!
SI', SUBITO!
RINKO...
VA' A CONSEGNARE L'ORDINAZIONE, PER FAVORE!
DOVE DEVO ANDARE?
DAL PRINCIPE!
EH EH
EEEH?!

CREAK
CREAK
PANT
PANT
CREAK
CREAK
SE IL PRINCIPE HA CHIESTO LA CONSEGNA A DOMICILIO...
...SIGNIFICA CHE S'E' MESSO DI NUOVO A FARE QUALCOSA DI STRANO, DI SICURO.
CONSEGNATI QUESTI PIATTI, ME NE ANDRO' SUBITO!
CREAK
CREAK
CREAK

PANT
PANT
DLENG
DLENG
TRATTORIA HANAYAMA!
CONSEGNA A DOMICILIO!
CRA
CRA

AH...

LA PORTA SI E' APERTA...

PERMESSO!

QUESTA CASA E' IMMENSA E C'E' TANTO SPAZIO INUTILE...

PRINCIPE!

EHI!

SE NON MANGIA SUBITO, I RAMEN DIVENTERANNO MOLLI!

THUMP

PRIN-
CIPE?!
SLAM
R-RINKO!

MA... CHE CAVOLO STA FACENDO?!
BE', HO PERSO L'EQUILIBRIO, MENTRE CERCAVO DI SPOSTARE QUESTO.
OPLA'
OPS!
THUD
UHF!
COSI' VA BENE...
...GIUSTO, PRINCIPE?!
SI'!
SUUP SUUP SUUP
CREDO CHE VADA BENE.
AAH!
SCUSAMI!
SBAM
THUMP

VORREI CHE MI RESTITUISSE ANCHE LE CIOTOLE. NON MI VA' DI RIFARE LA SALITA!

GIA' CHE CI SONO...

ALLORA, TRE PORZIONI DI RAMEN COSTANO 1500 YEN!

IO NON HO TEMPO DA PERDERE COME LEI!

COME?! GIA' TE NE VAI?

SUUUP

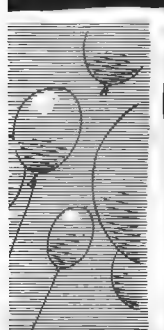
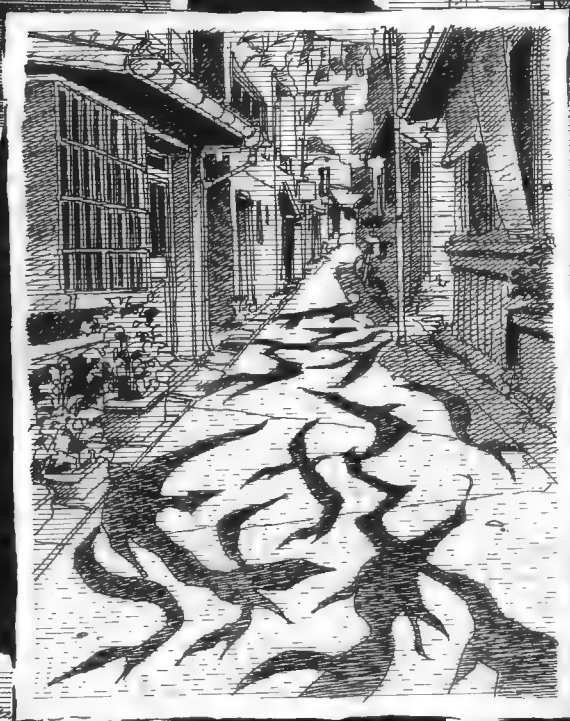
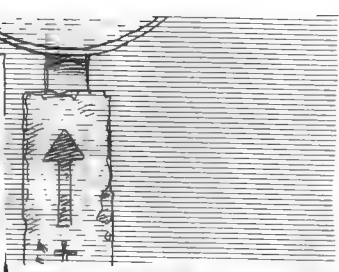
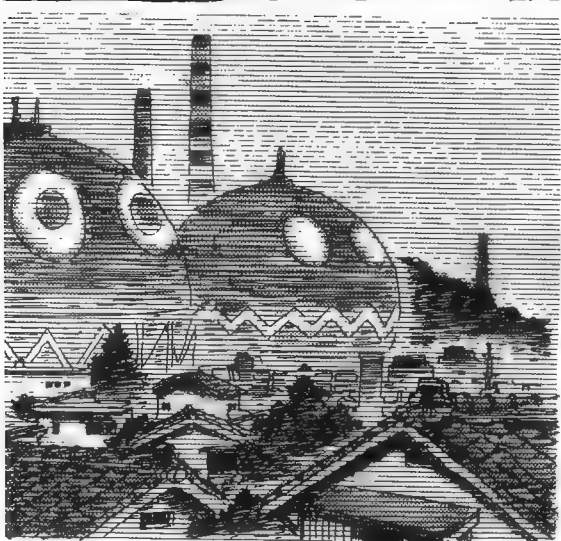
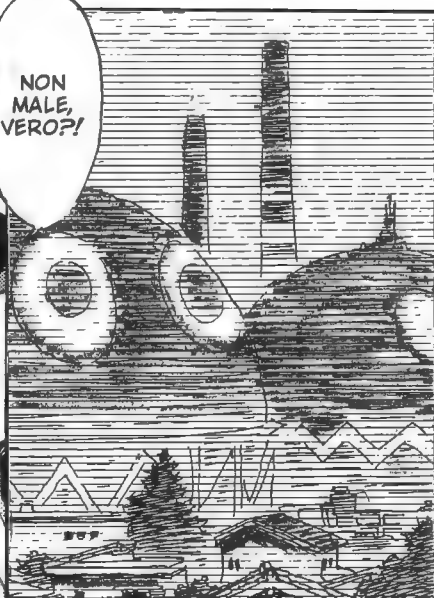
L'HO CREATA IO!

NON E' CIARPAME, MA UN OBJET D'ART, OVVERO UN'OPERA D'ARTE!

UFFA! NON IMMAGINAVO CHE SAREI STATA COSTRETTA A SPOSTARE DEL CIARPAME DEL GENERE!

VA BENE, HO CAPITO!

...
L'HO SPOSTATA FIN QUI PER FARTELA VEDERE...
VERAMENTE SONO STATA IO A SPOSTARLA...
TLING
DUNQUE...
OOH...
...GUARDANDOLA BENE, E' FATTA TUTTA CON DELLE FOTO! PERBACCO! UN'OPERA D'ARTE... EHM... UNICA...

GIA'!
SONO LE MIE FOTO PREFERITE, LE HO SCATTATE IN QUESTA CITTA'!

NON MALE, VERO?!

...MA...

TSK! SONO TUTTE VERE!
ASCOL-TI!
SUP SUP SUP
IO VIVO IN QUESTA CITTA' DA QUANDO SONO NATA.
QUINDICI ANNI
INOLTRE SONO SEM-PRE IN GIRO PER LE CON-SEGNE. NON CI SONO POSTI CHE IO NON CONO-SCA!
ALLORA, QUANDO MI PERDERO', CHIEDERO' AIUTO A TE...
HO LA SENSA-ZIONE CHE LEI MI PRENDA IN GIRO!
NON TI STO AFFATTO PRENDEN-DO IN GIRO.
PIUTTO-STO...

SPLASH

E COSI', ALLA FINE MI HA INCASTRATO DI NUOVO...

SPLASH

SEI UNA BRAVA RAGAZZA, CON UN CARATTERE SCHIETTO!
UFFA!
LO SAPEVO... LUI MI PRENDE IN GIRO!
EHI! SBRIGATI A LAVARE QUEI PIATTI, CHE HAI PERSO UN SACCO DI TEMPO TORNANDO COSI' TARDI!
LO SO!
DEVI CONSEGNARE DUE PORZIONI DI RAMEN ALLA FARMACIA DHARMA, IN 3-CHOME!
HO CAPITO!
YAAA-AH!
CONSEGNA A DOMICILIO!
SONO DELLA TRATTORIA HANAYAMA!

OH, GRAZIE DEL SERVIZIO!
PRINCIPE! CHE CI FA LEI QUI?!
BE', MENTRE PASSEGGIAVO, MI E' TORNATA FAME.
COSI' HO CHIESTO AL PADRONE DI QUESTA FARMACIA DI TELEFONARE ALLA VOSTRA TRATTORIA.
PREGO, NE PRENDA UNO ANCHE LEI!
AH AH AH!
GRAZIE, PRINCIPE!
ALLORA, VOGLIAMO ANDARE, RINKO?!
ANDARE... MA DOVE?

EHI!

ASPETTI! VUOLE FUGGIRE SENZA PAGARE IL CONTO?!

ASCOLTI!

IO HO LA BICICLETTA!
POTREBBE ALMENO DARMI UNA MANO...
UMH?!
QUELLO E'...?!
TAP

QUESTO GATTO SEMBRA DARSI DELLE ARIE!
CLICK CLICK
MMM... NON E' MALE!
HO TROVATO UN NUOVO SOGGETTO!

MAOOOO

CHE NE DICI...
...SE LO CHIAMIAMO ELISABETTA?!
E' UNA BUONA IDEA!

NON E' IL CASO DI LASCIARSI COINVOLGERE...
MI STA TRASCINANDO DI NUOVO NEL SUO DELIRIO...

FSSS
SSS
SSSSSH
THUMP
THUMP
THUMP

?

GUARDA!

ANCHE QUELL'EDIFICIO STA MANGIANDO!

AH!

E' VERO!

THUMP

THUMP

THUMP

THUMP

ECCO... CE L'HA FATTA DI NUOVO!

ASCOLTI, PRINCIPE!

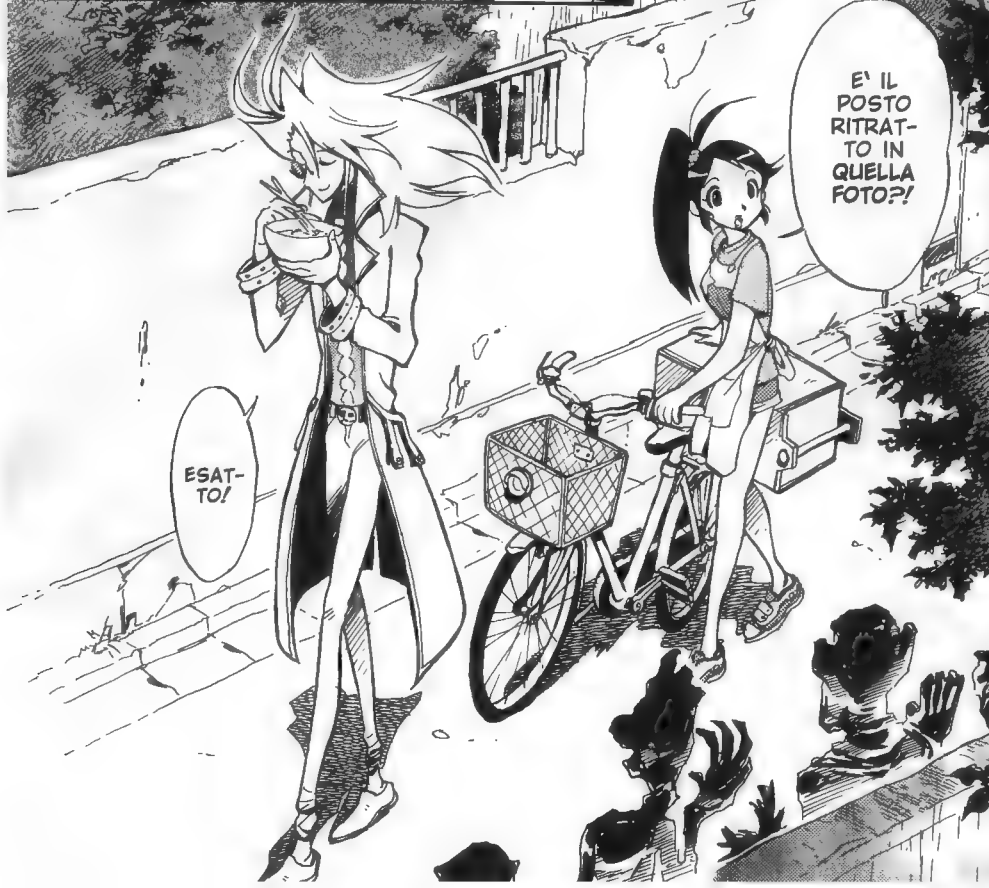
CHE COSA VORREBBE FARE?! IO VORREI ANDARE VIA...

ANZI, ORA ME NE VADO!

NON PREOCCUPARTI!

MANCA POCHISSIMO!

...

DA QUANDO HAI DET-TO...
..."E' VERO", POCO FA...
...DOVRE-STI AVERE INIZIATO A VEDERE QUELLE COSE.
CHE NE DICI?!
CHE NE DI-CO...?!

ATTENZIONE
注意
...
AH!
E' IL POSTO RITRAT-TO IN QUELLA FOTO?!
ESAT-TO!

QUINDI, NOI ORA GUARDIAMO IL MONDO CON GLI STESSI OCCHI...

NON SI TRAT-TA DELLA REAL-TA'...
GUARDA!
SKREE

....MA-DEL
MONDO
VERO.

BE'...
...VOLEVO SOLO FARTI CAPIRE CHE ESISTONO ANCHE DELLE COSE CHE NON SI VEDONO...
...GUAR-DANDO SEMPRE DRIT-TO.

GRAZIE DELLA CONSE-GNA!

PRINCI-PE...?!

花山食堂
ラーメン

INOLTRE...
QUELLO CHE HO VISTO... ERA VERO?!

BLUSH

PURRRRR
UHF!
MA... STA MALE?!
BOH?!

PRONTO? TRATTORIA HANAYAMA!

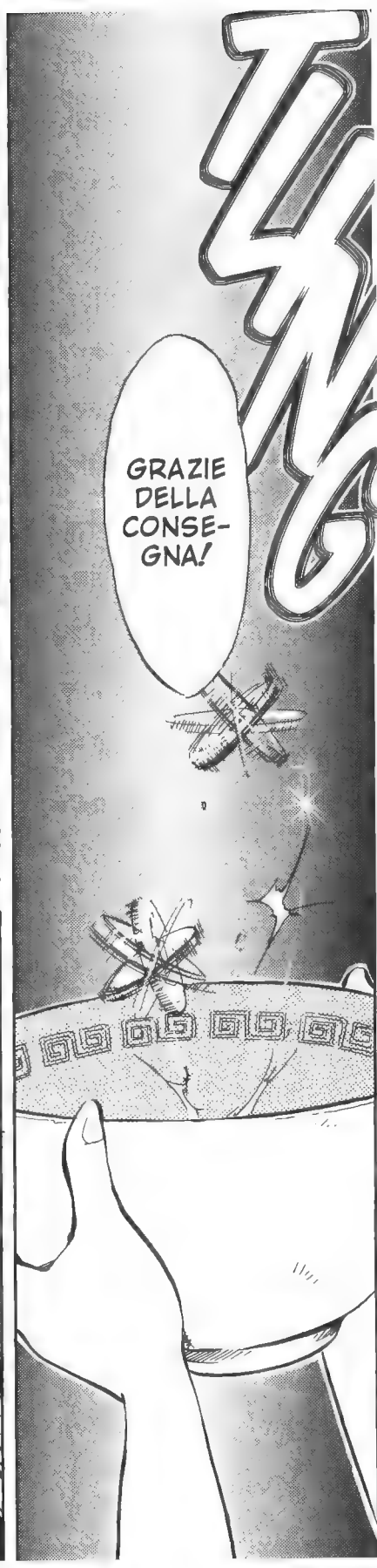
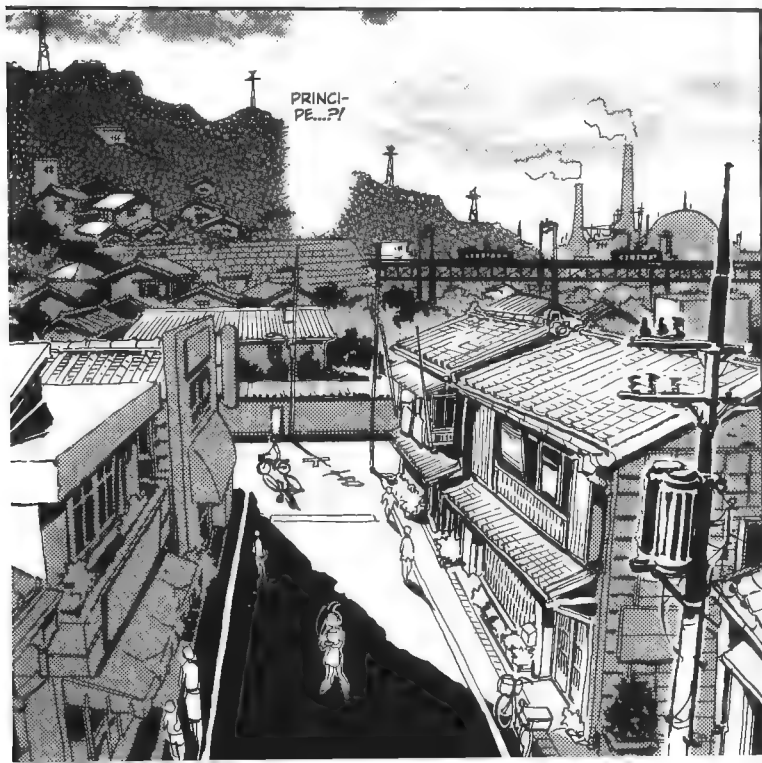
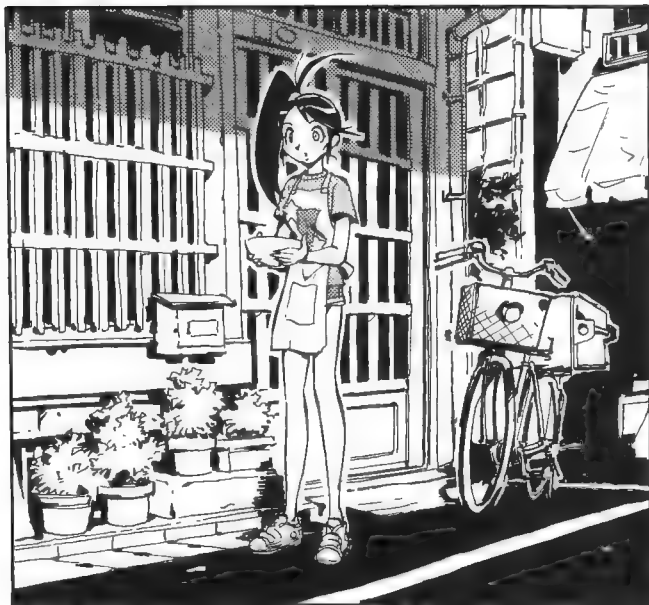
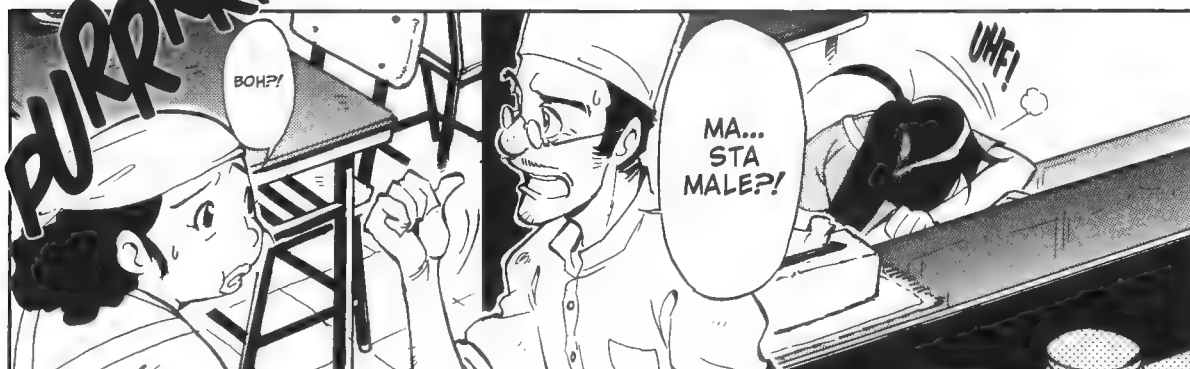
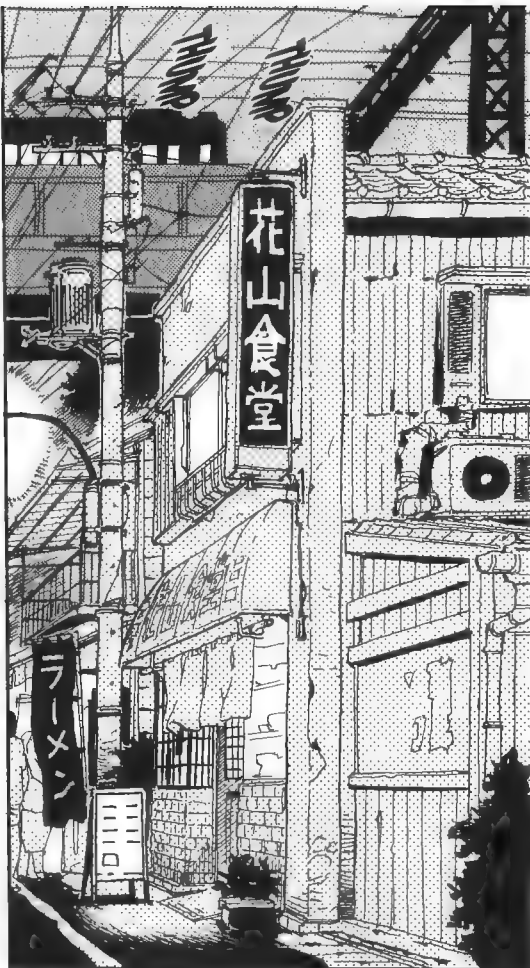
OH, PRINCIPE!

CHI?! RINKO?!

MI HA CHIESTO AIUTO PERCHE' SI E' PERSO!

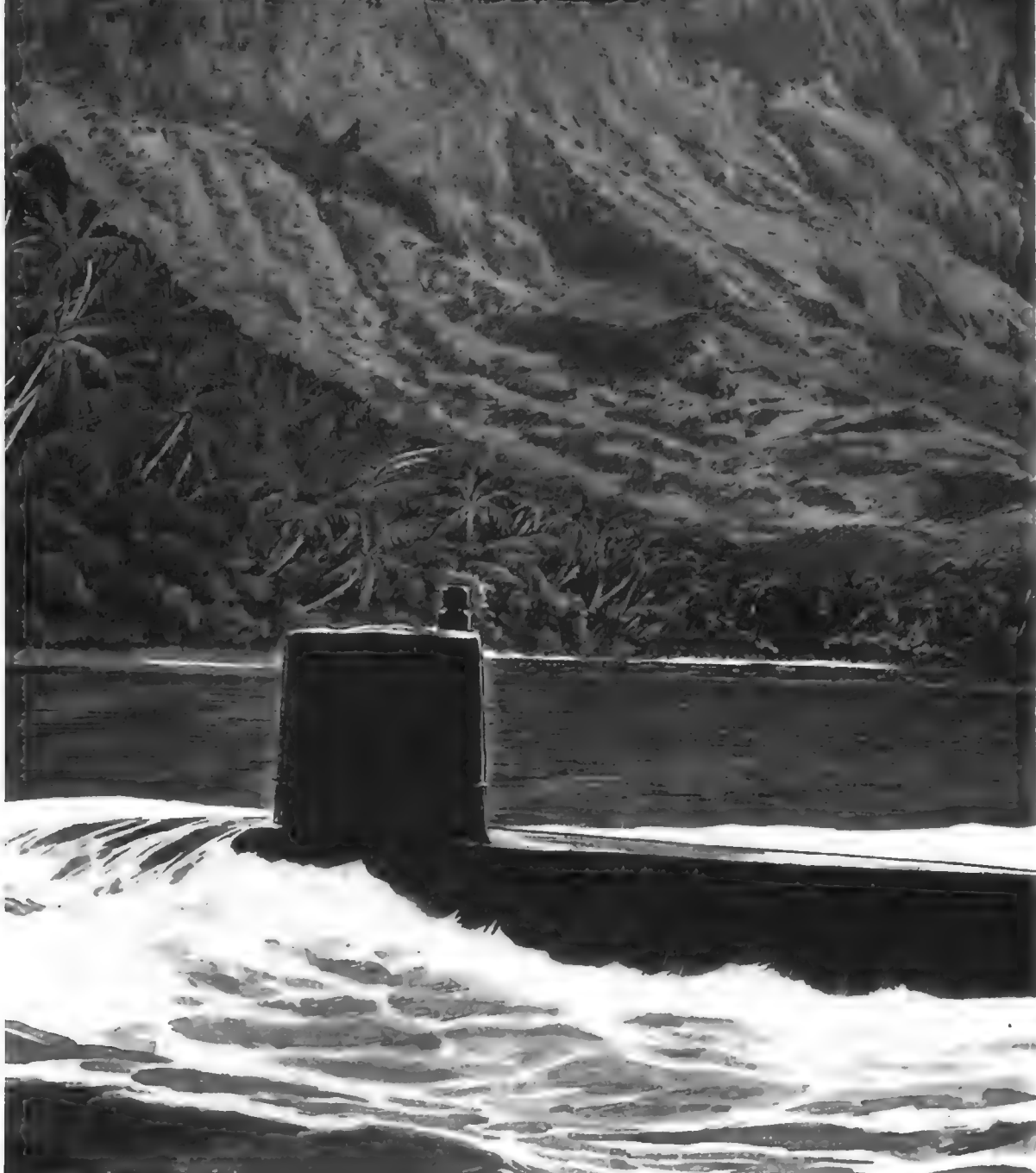
VIENI!

MAO!

OJI ZERO CITY - FINE

Yukinobu Hoshino
BLUE HOLE
EPISODIO 12
INCONTRO CASUALE ?

BWOOOOOOOO

ROARRRR

PWOOOO

BWOOO
COME TI SEMBRA, ALF?
E' UN FIUME MOLTO GRANDE!
SEMBRA CHE QUESTO SIA UN PUNTO DI CONFLUENZA DI ALCUNI FIUMI. E' MOLTO PROFONDO E C'E' UNA CORRENTE FORTISSIMA!
SPLASH
BWOOOO

RUMBLE

SPLAASH

UWOOOO

ROARR

I CUCCIOLI E LE FEMMINE PIU' PICCOLE VENGONO TRASCINATI DALLA CORRENTE!
SPLASH
SE SOLO ANDASSERO LEGGERMENTE A MONTE RIUSCIREBBERO A GUADARE..
MA PERCHE'...?!
IL LORO CAPOBRANCO SI E' GETTATO NEL FIUME D'ISTINTO! IL RESTO DEL BRANCO NON HA ALTRA SCELTA CHE SEGUIRLO!
FIIIIIIN
SPLASH

ROARRRR
...
MA IN CHE MODO?!
AH!
DOBBIAMO FARE QUALCOSA PER FAR CAMBIARE DIREZIONE AL BRANCO!
CE L'HAI UN ACCENDINO, NO?!

RUMBLE
DA QUESTA PARTE! EHI, VENITE DA QUESTA PARTE!
WHAMP
BASH

ROAR

RUMBLE

RUMBLE
SPLASH
ROARR

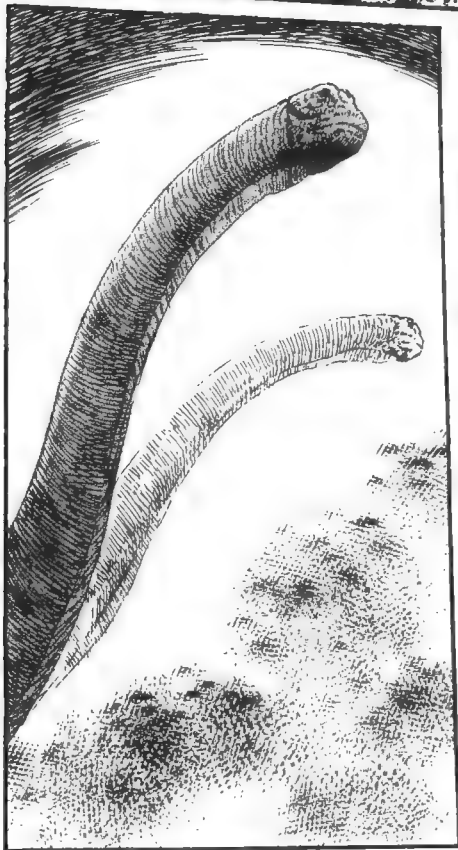
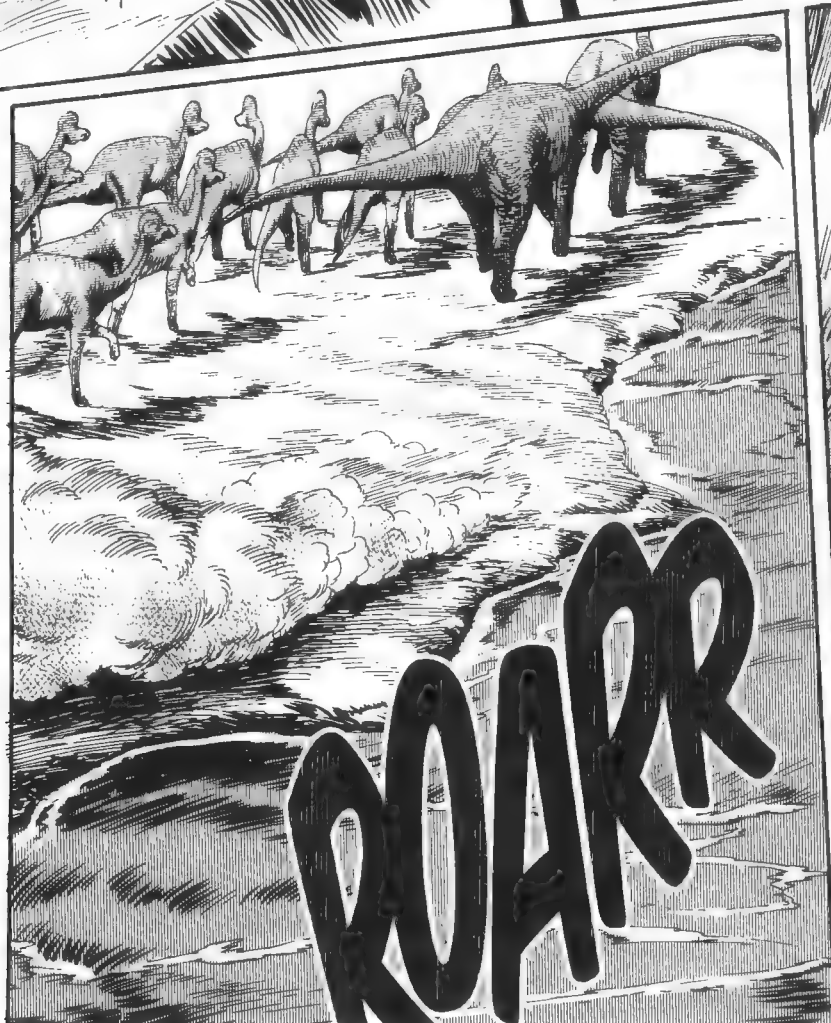
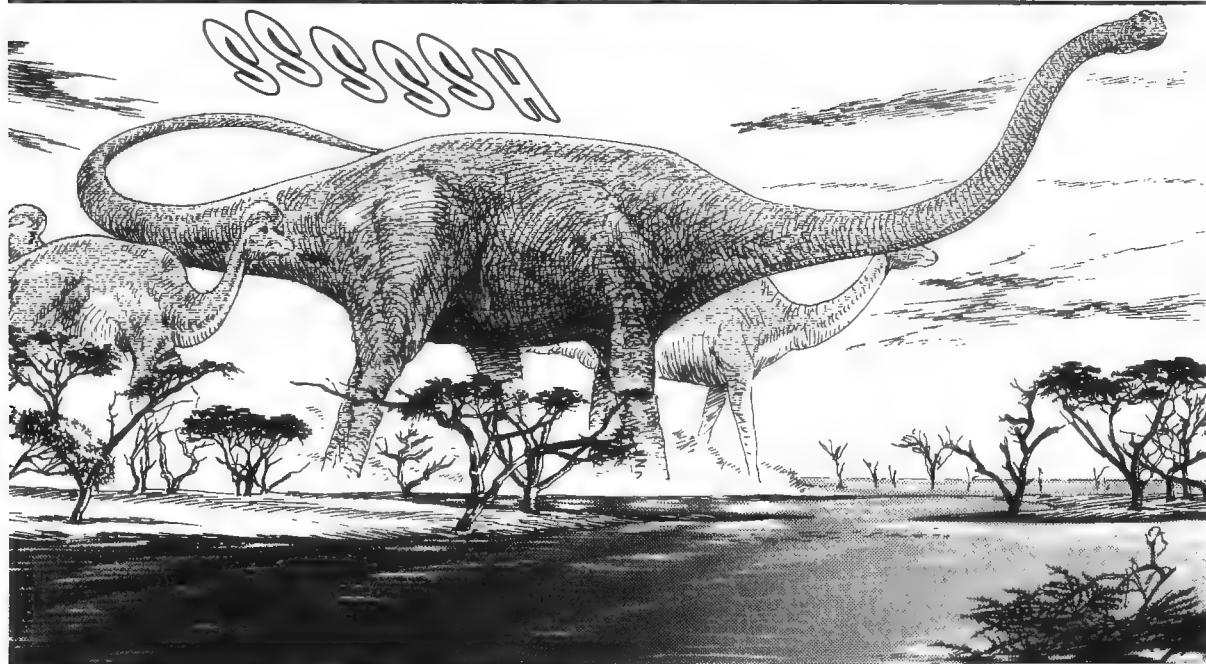
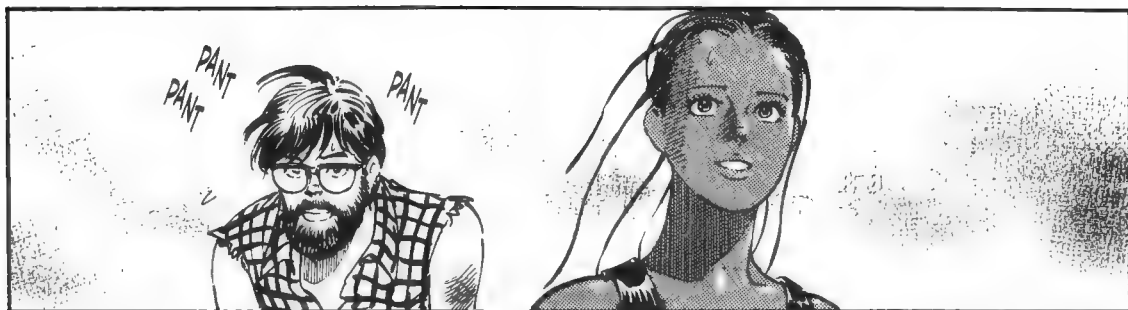
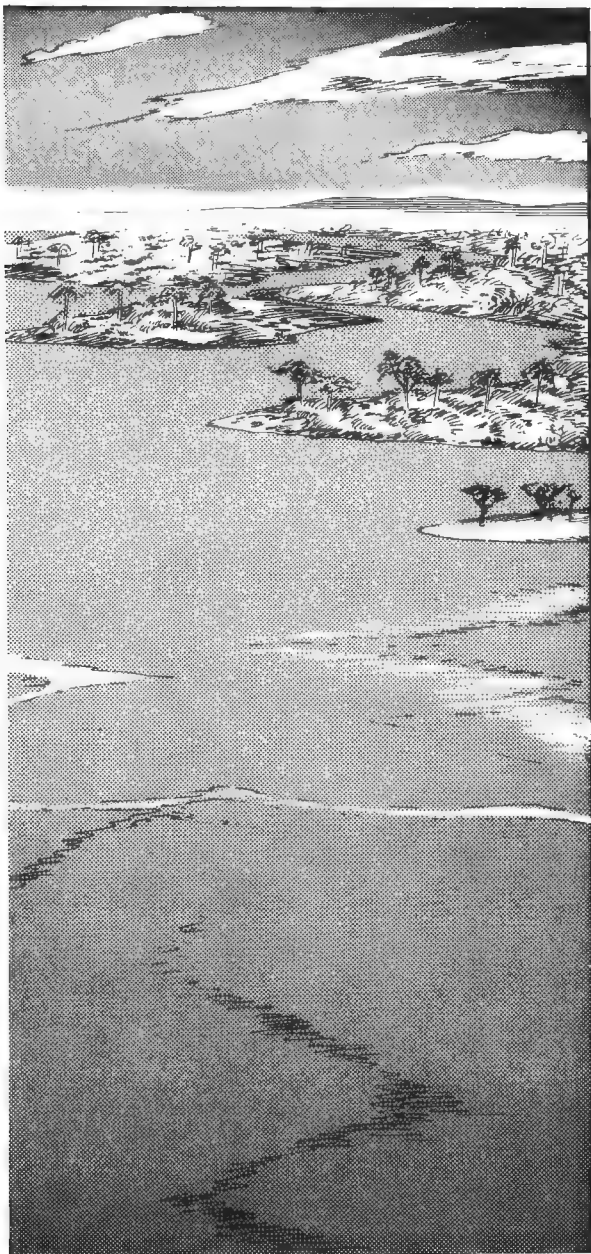
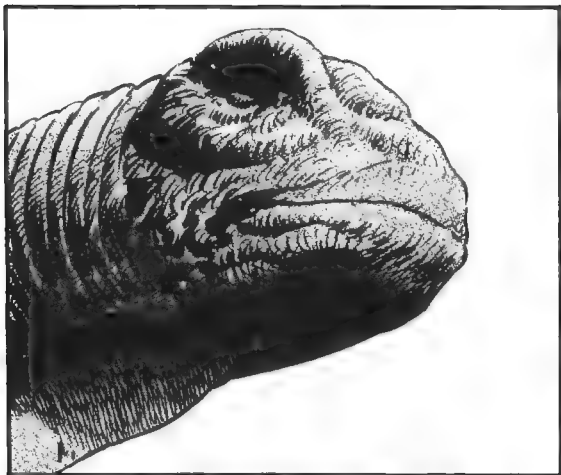
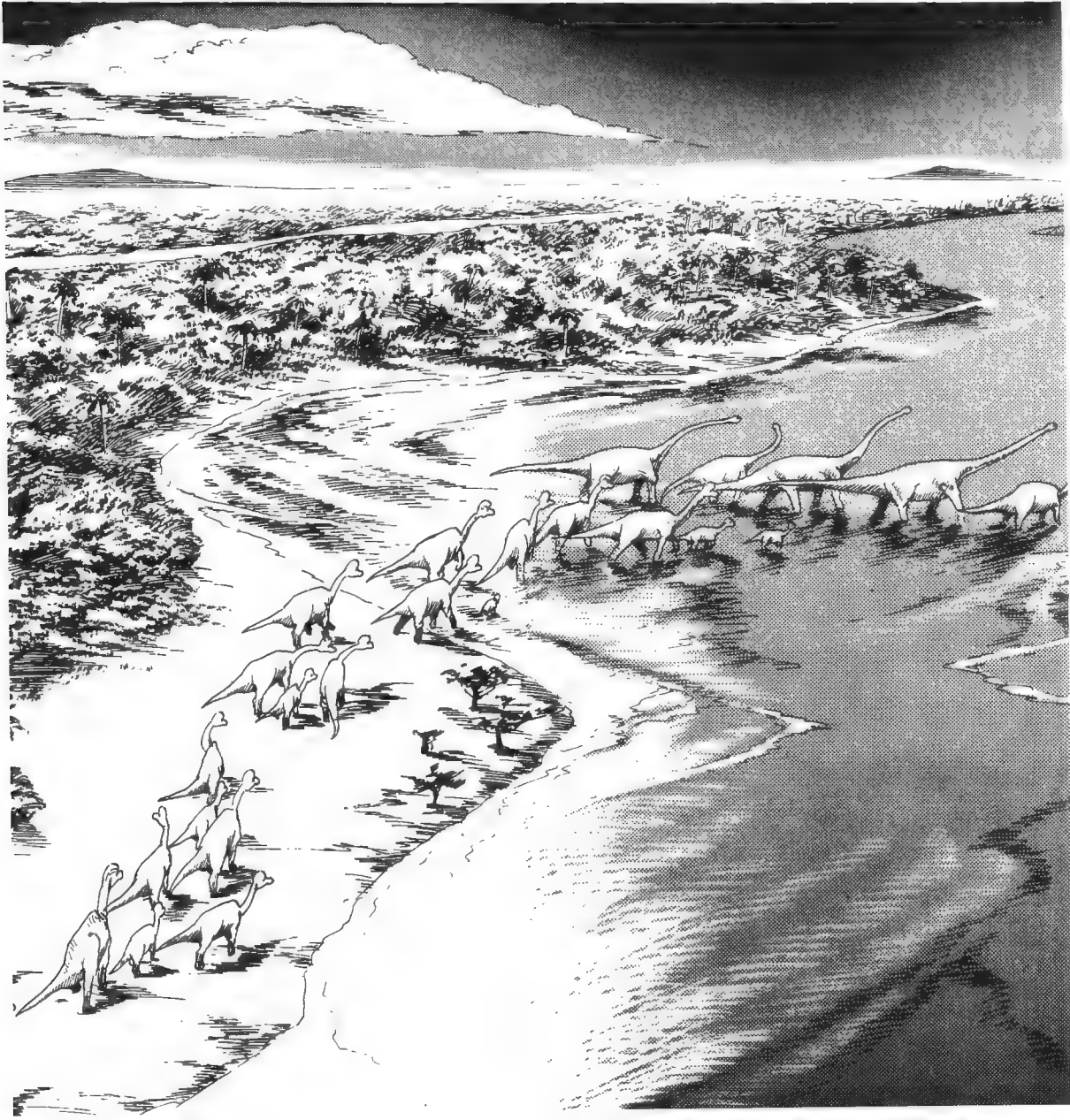
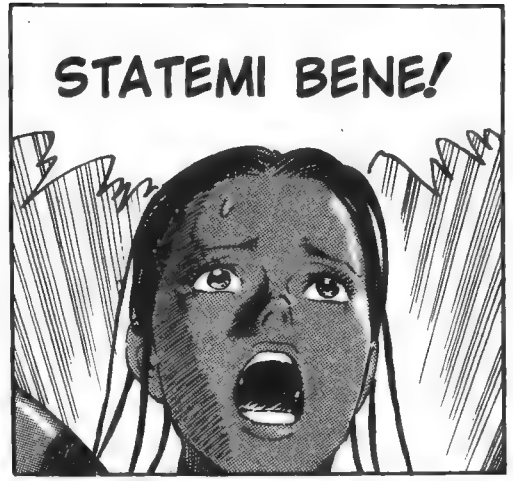
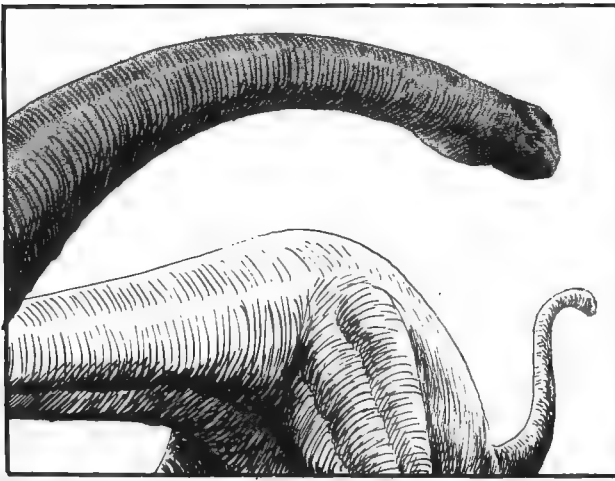
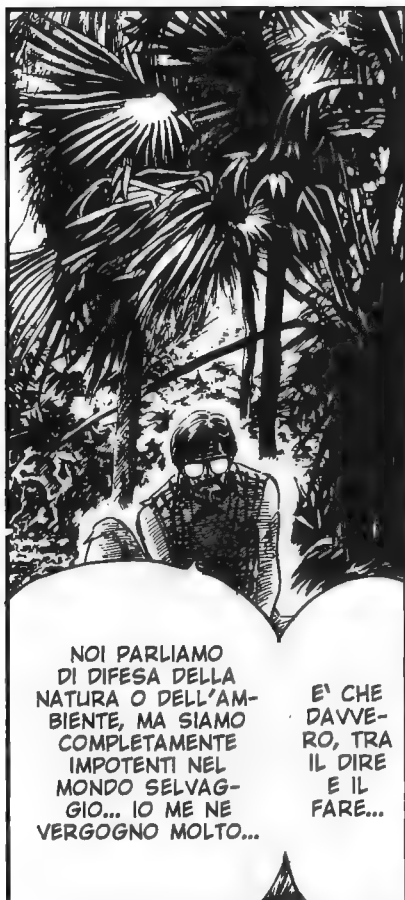
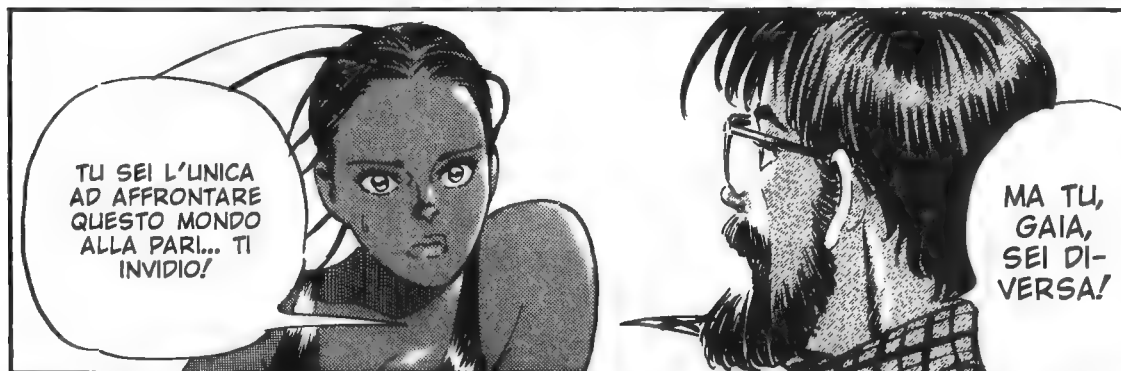
PANT
PANT
PANT

GIA'!

PANT
PANT
FRUP
Q-QUI CI SEPARIAMO DA LORO. SIAMO A DUE PASSI DALLA FOCE. PROSEGUENDO LUNGO IL FIUME, ARRIVEREMO AL MARE, GAIA!

SSSSSSSH

ADDIO!
ABBIATE CURA DI VOI!

STATEMI BENE!

I DINOSAURI SONO VERAMENTE DIVERSI DAI RETTILI. NON L'IMMAGINAVO PROPRIO, MA SONO INTELLIGENTI E CON UN FORTE LEGAME TRA GENITORI E FIGLI...

NOI PARLIAMO DI DIFESA DELLA NATURA O DELL'AMBIENTE, MA SIAMO COMPLETAMENTE IMPOTENTI NEL MONDO SELVAGGIO... IO ME NE VERGOGNO MOLTO...
E' CHE DAVVERO, TRA IL DIRE E IL FARE...
GAIA, TU SEI MOLTO FORTE. SEMBRI A TUO AGIO IN QUESTO MONDO...
COSA INTENDI?! VORRESTI INSINUARE CHE A ME SI ADDICE LA GIUNGLA?! NON FARE DISCORSI DA JULIE!
N-NON INTENDEVO QUESTO!
MA TU, GAIA, SEI DIVERSA!
TU SEI L'UNICA AD AFFRONTARE QUESTO MONDO ALLA PARI... TI INVIDIO!
I-IO MI GUADAGNAVO DA VIVERE GRAZIE ALLA PESCA DI FRODO DEI CELACANTI, E SO DI NON AVERE IL DIRITTO DI DIRE DELLE BELLE PAROLE SU QUESTO ARGOMENTO...
...PERO'...

LORO SONO MI-GLIORI DE-GLI ESSERI UMANI!
...NON PERMETTERO' ALL'EGOISMO DEGLI ESSERI UMANI DI STERMINARE I DINOSAURI!
GROOOOOOM
...CON UN'ECCE-ZIONE!

GAIA!

!
SWISH

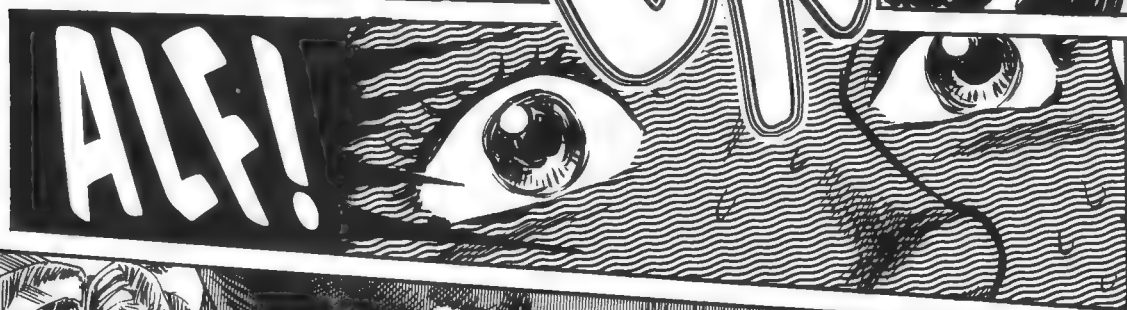
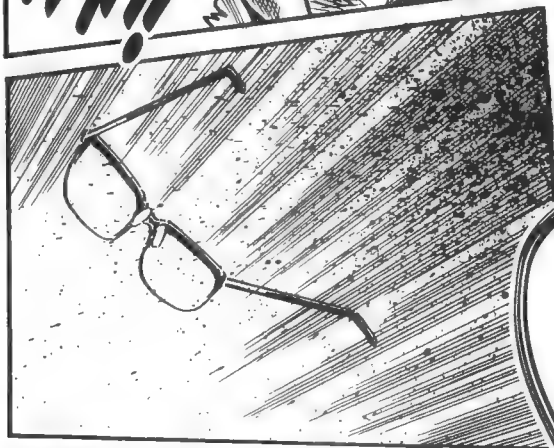
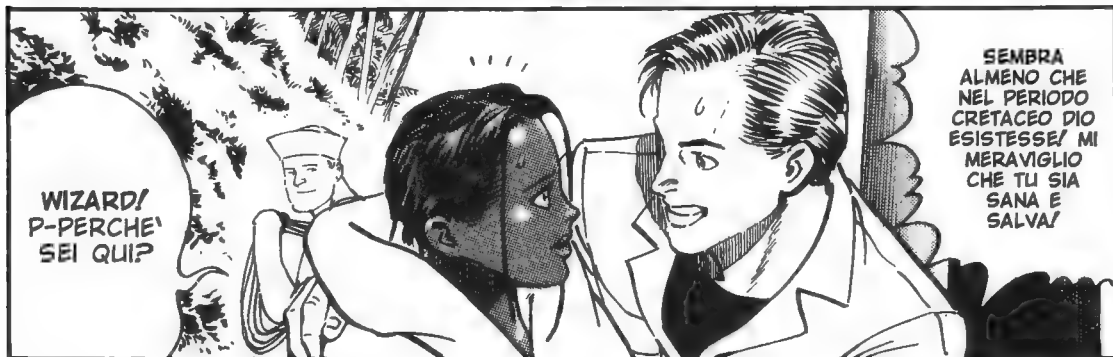
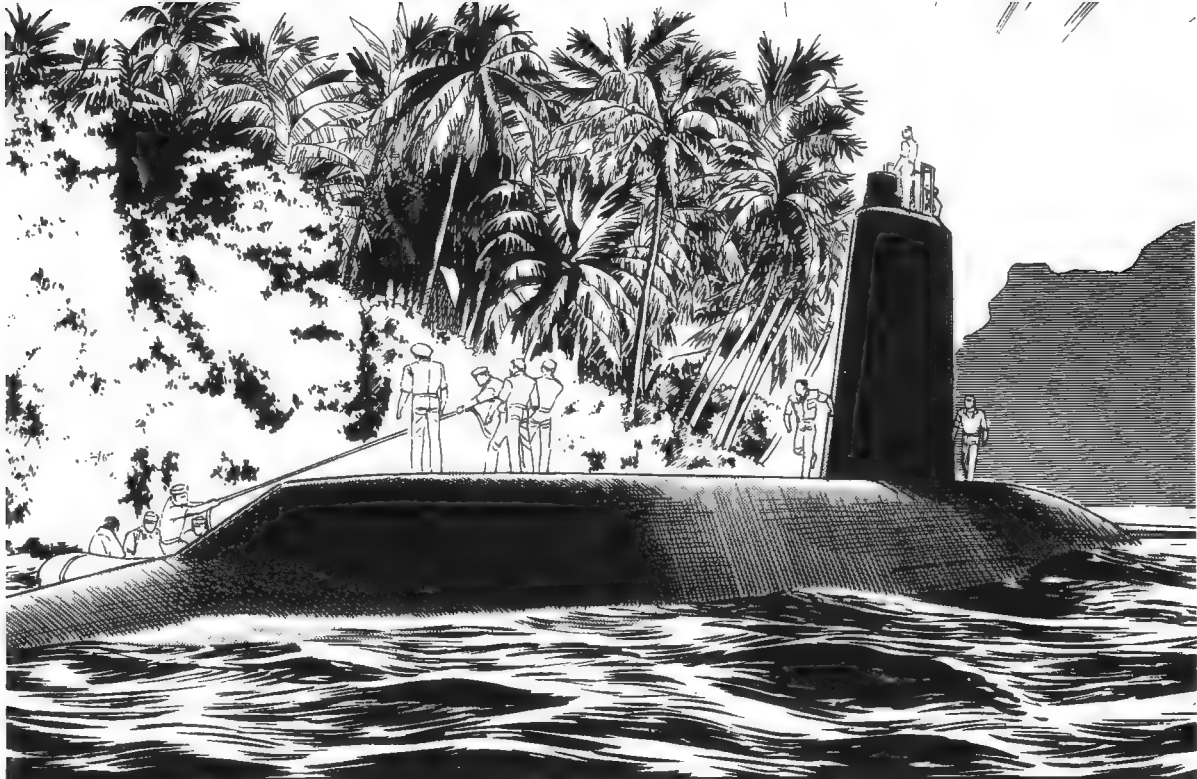
GROOWL

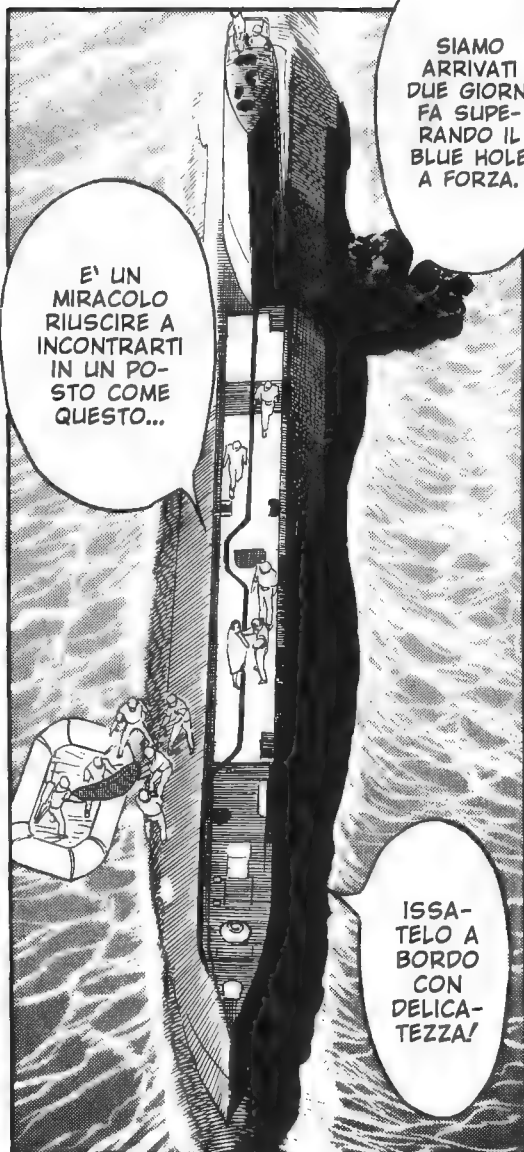
ALF, SCAPPA!

AAAAHH!
GRR
ALF!
THUD
THUD

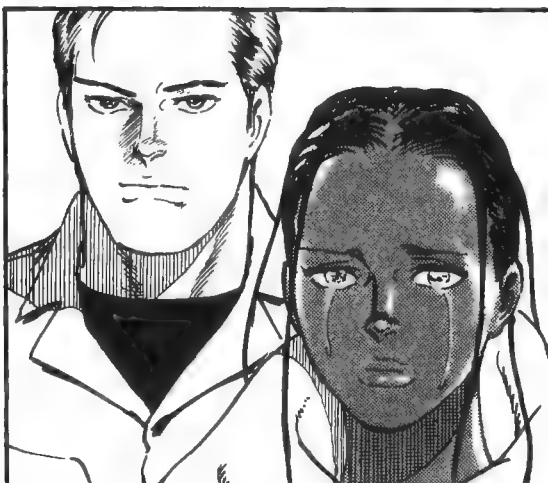
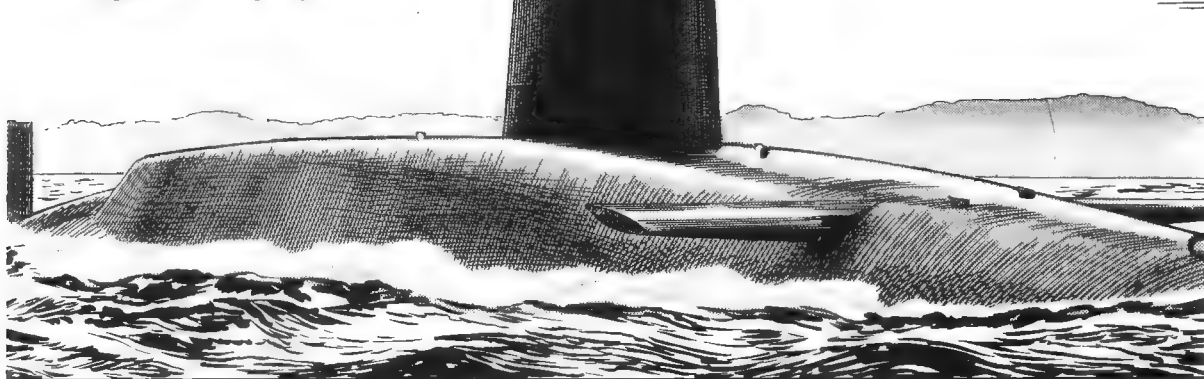
THUM

RA
TATATATA

GAIA!

WIZARD! P-PERCHE' SEI QUI?
SEMBRA ALMENO CHE NEL PERIODO CRETACEO DIO ESISTESSE! MI MERAVIGLIO CHE TU SIA SANA E SALVA!

...

SIAMO ARRIVATI DUE GIORNI FA SUPE-RANDO IL BLUE HOLE A FORZA.
E' UN MIRACOLO RIUSCIRE A INCONTRARTI IN UN PO-STO COME QUESTO...
ISSA-TELO A BORDO CON DELICA-TEZZA!

SONO IL COLONNELLO YORK, COMAN-DANTE DI QUE-STA UNITA'. VOGLIO CHE MI RACCONTI TUTTO CIO' CHE E' SUC-CESSO.
CI SONO ALTRI SOPRAV-VISSUTI?

SSSSH

DAL MOMENTO IN CUI SIAMO USCITI DAL BLUE HOLE, E' STATO UN SUSSEGUIRSI DI ESPERIENZE SCIOCCANTI. SICCOME LA DIREZIONE DEL GEOMAGNETISMO. I POLI SONO COMPLETAMENTE DIVERSI DA QUELLI NEL MONDO MODERNO, LA BUSSOLA NON SERVE A NULLA.
RISCHIAVAMO DI PERDERCI PRIMA ANCORA DI METTERCI A CERCARE I SOPRAVVISSUTI, ANCHE PERCHE' NEL CIELO NOTTURNO CI SONO DELLE COSTELLAZIONI MAI VISTE PRIMA.

LE ESPERIENZE FATTE DA LEI SONO DA RITENERSI STRAORDINARIE.
COMUNQUE ANCHE NOI ORA CI SORPRENDIAMO DIFFICILMENTE...

LUI E' IL PROFESSOR FOMALHAUT, UN ASTRONOMO. E' TALMENTE EUFORICO CHE NON HA CHIUSO OCCHIO DA QUANDO SIAMO ARRIVATI QUI.
PIACERE DI CONOSCERLA!

MI SCUSI, COLONNELLO! GUARDI QUESTO...

WIZARD...
LA MARINA E' VENUTA A SALVARCI RISCHIANDO DELLE VITE PER IL PROGETTO DEL DOTTOR HAWK, VERO?!

VOGLIA SCUSARMI, SIGNORINA GAIA! E' ORA DI METTERSI IN CONTATTO CON IL MONDO MODERNO...

GAIA!
PROBABILMENTE IL PROGETTO BLUE HOLE VERRA' MESSO IN ATTO.

ESATTO. PER CONVINCERLI A VENIRE A SOCCORRERVI, NON AVEVO ALTRA SCELTA CHE MOSTRARE LORO IL VIDEO LASCIATO DAL DOTTORE...

MOLTO PRESTO INIZIERA' LA COSTRUZIONE DEL TUBO CHE COLLEGA IL MONDO MODERNO A QUESTO!
C-COSA?!

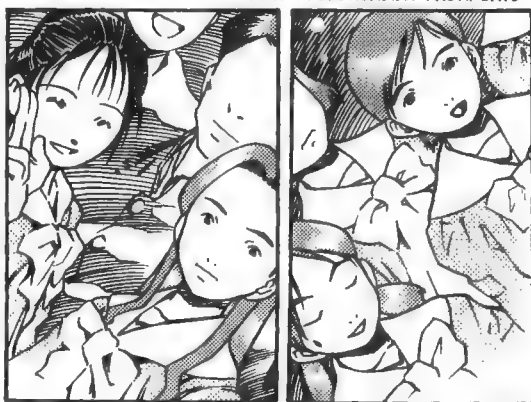
SSSSSSSH

↑ INSEGNANTE RESPONSABILE: KAORI SATO

NON C'E' ALCUNA TRACCIA DI TUA MADRE, NE' NEL REGISTRO, NE' TANTO-MENO NEGLI ALBUM...

COSI' NON ABBIAMO ALCUN MEZZO PER CER-CARLA.

EHI, NON TI RI-CORDI NIENTE DI LEI?

ALBUM COMMEMORATIVO DELLA SCUOLA MEDIA NANSHO NUMERO 2 ↑

↓ LICEO NANSHO

↑ REGISTRO DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA.

Yuzo Takada

LITTLE JUMPER

4° EPISODIO: IL FILO DI UN RAGNO

SBAM

AAH!

AAAH!
C'E' UN BUCO!

AAAH!
IL TRENO TRA-BAL-LA!
STA TRA-BAL-LAN-DO!
THUMP THUMP THUMP

AAAAAH!
ASSASSINO!

KIOSK

FSSSH
DOOOON

T-TI SENTI BENE, CHIMA?

NON AVREI IMMAGINATO CHE GLI UOMINI DEL FUTURO NON SAPESSE-RO NEMMENO ANDARE IN TRENO...
S-STO BENE!
CI VUOLE ALTRO PER ABBAT-TERMI!
SWISH

MI TROVO IN UN MONDO PRIMITIVO E BARBARO, MA NON MI LASCERO' SOPRAFFARE!

...UN TRENO CHE TRABALLA E' ASSURDO!

DEVO SALVARE MIA MADRE...

...IO NON MOLLO!

VABBE'... INSOMMA...

MA...
...DAI?!
NON SO COME FUNZIONERANNO LE COSE FRA DICIASSETTE ANNI...
TLING TLING
...MA IN UN DISTRIBUTORE AUTOMATICO SI DEVONO INSERIRE LE MONETE, E IN UNA MACCHINA OBLITERATRICE SI DEVE INSERIRE UN BIGLIETTO, ALTRIMENTI NON SUCCEDE NIENTE!
ECCO PERCHE' VOI NON DATE IMPORTANZA AI NOMI!
QUANTO E' SCOMODO!
NON C'E' L'IDENTIFICAZIONE PERSONALE TRAMITE IL CODICE BIDIMENSIONALE INVISIBILE DELLA MANO SINISTRA...?!
NON E' POSSIBILE ACCEDERE ALL'UFFICIO CONTROLLO INFORMATIVO?!
...AI.
SE NON RICORDO MALE, MIA MADRE LA CHIAMAVANO TUTTI...
AI!

DIVERSI MODI DI SCRIVERE "AI" ↑

BUFFET DI DOLCI

URRA'! I BIGNE' ALLA CREMA!

FARO' QUELLO CHE POSSO!

QUANTO SONO FELICE!

↑ PIATTI DEL GIORNO

FSSSSH
NELL'ULTIMO RISTORANTE RICEVETTE UN PREMIO, E IN QUELL'OCCASIONE LA CHIAMARONO PER NOME...
CONGRATULAZIONI!
SE CONTINUO A MANGIARE SEGUENDO L'ORDINE DEI RISTORANTI DOVE ANDAMMO, CREDO DI RIUSCIRE A RICORDARLO.
MMM!

COMUNQUE SIA, CE LA METTERO' TUTTA, PAPA'!
BE', NON ESAGERIAMO, PERO'...

DIRETTORE...
ANDIAMO, E' ASSURDO!
RESISTI!
RACCOGLIERE LE INFORMAZIONI E' IL NOSTRO LAVORO.
PUO' DARSI CHE GLI ALTRI INDIVIDUI RICOSTRUITI LA CONTATTINO.

PIUTTOSTO, MI PERMETTA DI CATTURARLA!
HO APPOSITAMENTE COSTRUITO IL DISPOSITIVO GENERATORE DELLO SCUDO ANTI-ONDE D'URTO!

FINCHE' NON OTTERREMO INFORMAZIONI DEGNE DI NOTA, LA COSA MIGLIORE E' LASCIARE CHE LEI POSSA MUOVERSI LIBERAMENTE.

MA CERTO! IL PROSSIMO E' UN CLASSICO LOCALE GIAPPONESE!
NE DUBITO, MA...

GLOM

PALM

とんこつラーメン
こってり軒

り軒

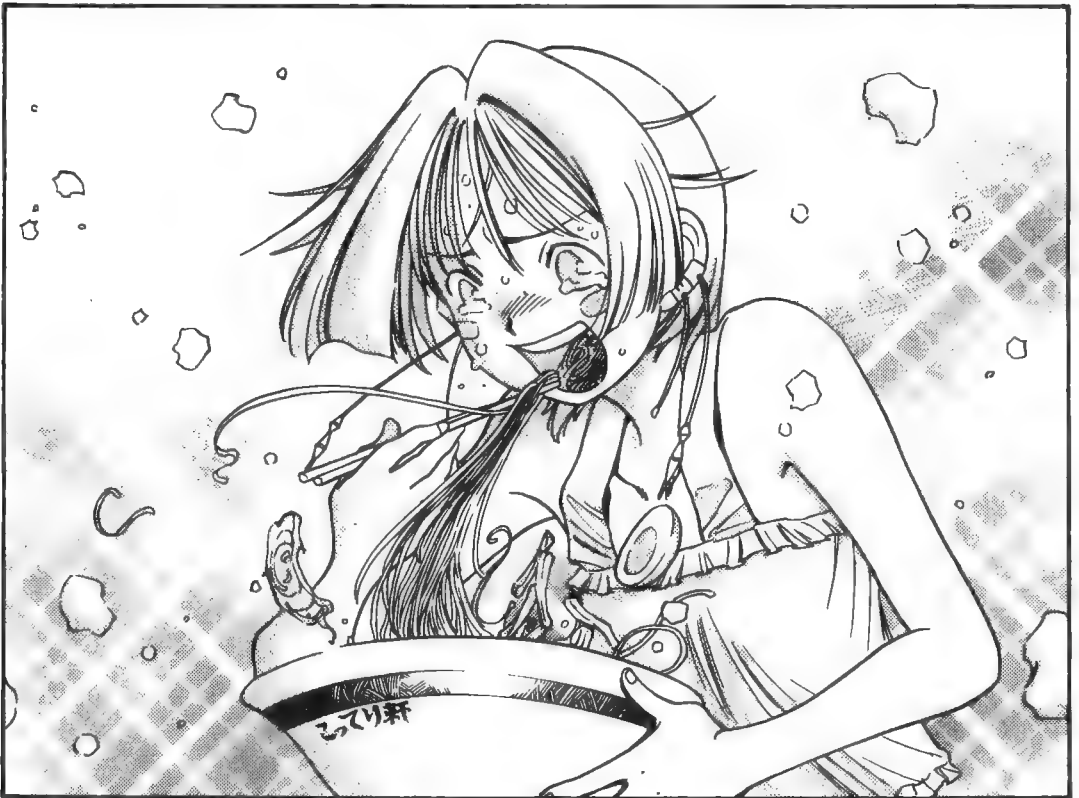
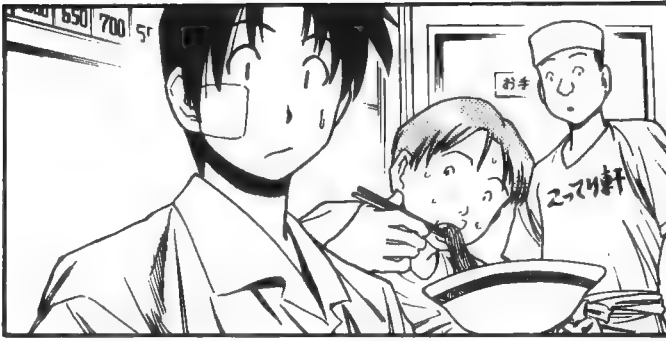
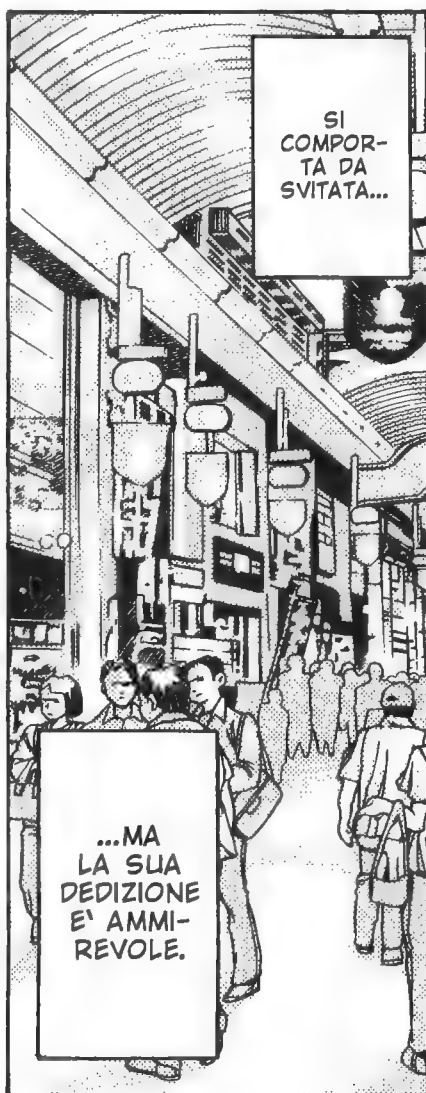
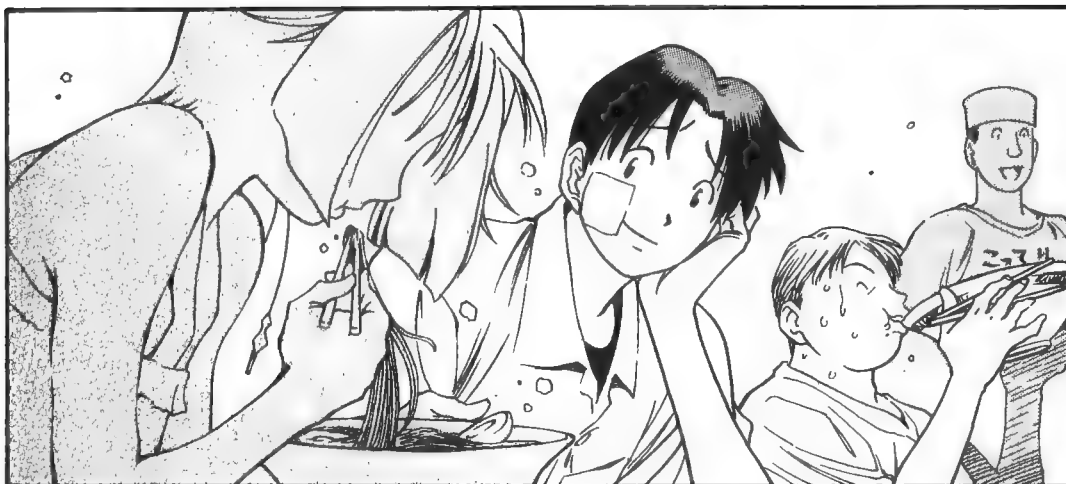
RAMEN IN BRODO DI MAIALE KOTTERI-KEN ↑

MAMMA! IO NON MI SCO-RAGGE-RO'!

SI COMPORTA DA SVITATA...
...MA LA SUA DEDIZIONE E' AMMIREVOLE.

GIA', A ME MANCA...
...LA SUA PASSIONE.

LEI E' DAVVERO MIA FIGLIA?!
MAGARI NON LO FOSSE...

THUP
?!

VA' A VOMITARE IN BAGNO!
NO! N-NON RIESCO A MUOVERMI!
COSA TI PRENDE, CHIMA?!
SCUSAMI, MA HO LA NAUSEA.
SCEMA! HAI MANGIATO TROPPO!
FLIP FLIP
POI...
...NON VOGLIO VOMITARE IL CIBO CHE MI HAI OFFERTO, PAPA'!
HAI PAGATO TUTTO, ANCHE SE NON NAVIGHI NELL'ORO...
SCEMA! HAI SEMPRE QUESTE IDEE ASSURDE!
VOLETE CHE CHIAMI L'AMBULANZA?

SI', LA CHIAMI, PER FAVO...

NON CE N'E' BISOGNO.

SEMPRE MEGLIO CHE VENIRE CATTURATA DA VOI.
DIRET-TORE!
SPARGIAMO IL GAS NERVINO E OCCUPIAMO L'INTERO LOCALE!
IH IH IH

CO-SA?!

MI STAI SFI-DAN-DO?!

CONCENTRA L'ATTENZIONE SULLA ZONA CHE VA DAL-LA FRONTE ALL'OCCHIO DESTRO!
IMMAGINA DI DISE-GNARE UN CER-CHIO...
...E RECITA NELLA MENTE DRIVE ON!

720
680
650

QUANDO IL RECO-VERY DISK SI CON-CRETIZ-ZERA'...
...TI APPARIRA' IL MENU NELL'OC-CHIO DESTRO.
TENENDO LA MEMO-RIA...
...ESEGUI IL RESET DEL CORPO!

IO ODIO GLI SCONTRI A UN LIVELLO COSI' BASSO!
ORA HAI UN DEBITO CON ME!
NEL MENU C'E' ANCHE L'IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO DI POTENZA! CERCA DI CONTENERE LA POTENZA D'USCITA!
D-DIRETTORE!

FLASH
!

WHIIIIIIZ

BLINK

BIP
BIP
BIP
BIP
WARNING

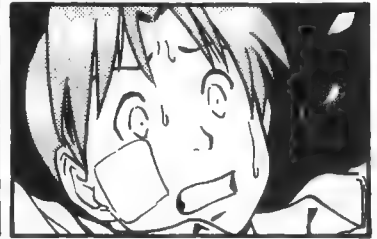
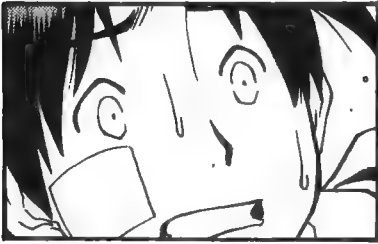
FLASH
RESET!
WHIIIIIIIZ
とんこつラーメン
こってり軒
C-CHI-
MA!

DIRETTORE, LEI E' STATO TROPPO GENEROSO!
LE HA INSEGNATO A USARE IL DISK...
...SOLO PERCHE' HA MANGIATO TROPPO...
MEGLIO COSI'!
ORA CHE SA USARE IL DISK, PUO' MUOVERSI LIBERAMENTE, FACILITANDO IL NOSTRO LAVORO.
BE', FORSE HA RAGIONE.
MA DUBITO CHE GRAZIE A QUESTO FATTO RIUSCIREMO A OTTENERE DELLE INFORMAZIONI UTILI.
GIA', IL PROBLEMA E' QUESTO.

AH...
EHM...

TU...
TUTTO BENE!
OH...
PAPA'!
SEI SANA E SALVA?
PAPA'!
MENO MALE!

CURRY HOUSE SHINEMON ↓

RISTORANTE SPECIALIZZATO IN CURRY SHINEMON ↓

PORZIONE GIGANTE DI CURRY - CHI MANGIA TUTTO IN TRENTA MINUTI NON PAGA! ↑

CURRY HOUSE SHINEMON ↑

NOVITA': RAINBOW CURRY ↑

LITTLE JUMPER - CONTINUA

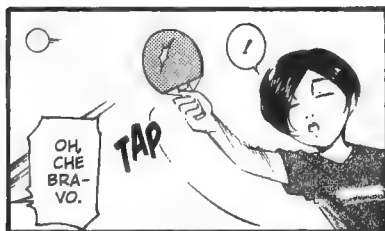
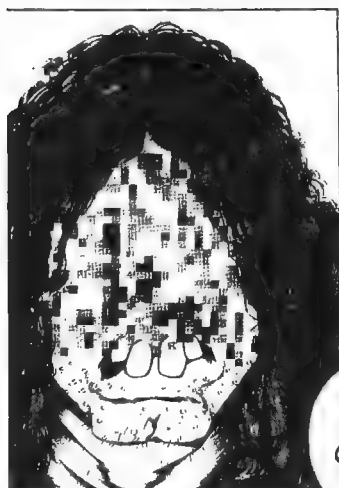
Ayano Ayanokoji
Kazuo Maekawa

ADORABILE BRUTTINA
PERCHE' TI VOGLIO BENE?

BLA
BLA
BLA
BLA
BLA
BLA
BLA
BLA

IL PROFESSOR YAMADA! FINALMENTE IL PROF TORNA ALLA SECONDA ORA DI LEZIONE, QUELLA DI ECONOMIA MODERNA, PROPRIO DOMANI! ASPETTIAMO CON GIOIA DI VEDERE "BIG YAMADA" IL MITICO PROFESSORE, NUOVO DI ZECCA!
AH AH! MA CHE E'?!
SARA' UNO SCHERZO.
LO CANCELLO. ♪

TAP
HOP!
QUESTA VOLTA HO PRESO UNA DECISIONE.
...E' ANDATA COSI'.
TAP
TAP
IO VOGLIO BENE A MOMO... GIA'!
TAP
♪

QUANTO SEI STUPIDO!
PERCHE' DICI COSI', KAMATA?
SE FOSSI STATO IN TE, LE AVREI DETTO ADDIO, MA SOLO DOPO ESSERMELA FATTA ALMENO UNA VOLTA!
PUR ESSENDO ARTIFICIALE, E' UN PECCATO NON APPROFITTARE DI UNA GNOCCA DEL GENERE, SOPRATTUTTO VISTO CHE E' INNAMORATA DI TE!
TAP

YOSHIKO TANAKA

AVRESTI SEMPRE SCELTO LA TUA BUFFA GNAPPETTA?
AH... EHM...
FLIP FLIP

SE QUELLA BELLISSIMA DONNA ARTIFICIALE NON FOSSE STATA PRECEDENTEMENTE UNA RACCHIA TRASFORMATASI GRAZIE ALLE MILLE OPERAZIONI ESTETICHE...
SONO NATURALE AL 100%!
...MA FOSSE STATA UNA BELLEZZA ORIGINALE, TU COS'AVRESTI FATTO?!
EH?!
SWISH

TAP
AH AH... IL TUO AMORE PER LA GNAPPETTA E' VERO, LO SO...
...MA NON HAI L'ARIA DI UNO SICURO DI SE', ANCHE SE DICI DI ESSERNE VERAMENTE CONVINTO!
TAP

N-NON E' COSI!

VISTO?! NON SAI COME RISPONDERE! LO SAPEVO! L'HAI RIFIUTATA SOLO PERCHE' SAI CHE QUELLO NON E' IL SUO VERO ASPETTO!
NON LA VUOI PERCHE' E' UNA EX-RACCHIA! AMMETTILO, IPOCRITA!
TAP TAP

ERO UN ASSO DEL PING-PONG, IO!
TAP
AH AH AH! ANCHE A ME!
LA TUA SCHIETTEZZA MI PIACE ABBASTANZA, TOMOKAZU.
WHUMP
DOOOONG
UGH...

COMUN-
QUE...
...HO UNA
DOMANDA
DA FARTI.
...C-CHE
DOMAN-
DA?
RRRRUMBLE
TAP
PERCHE'
VUOI BE-
NE ALLA
TUA RA-
GAZZA
ATTUALE?!

C-COME SAREB-BE...?
VISTO CHE NON SI TRATTA CERTO DI MISS UNIVERSO, PER QUALE SUA PECULIARITA' SEI COSI' INNAMORATO DI LEI?
SPAF

AAAAH!!
QUINDI, SE UN GIORNO TU INCONTRASSI UNA RAGAZZA CON UN BUON CARATTERE, UNA BELLA LINEA E PER GIUNTA UN BEL VISO...
...LA-SCERESTI LA GNAP-PETTA E TI METTERESTI CON LEI... NON E' COSI'?!
ROAARR

P-PER QUALE PECULIA-RITA'...? BE'... PER... PER IL SUO CARATTE-RE...
TOMO-KAZU!
INOLTRE... BISOGNA AMMETTERE CHE E' FATTA BENE... ANCHE SE LE SUE PROPORZIONI SONO QUASI DA CARTONE ANIMATO...

WOW! GRANDE!
FLIP FLIP
DASH
TAP TAP TAP
HA RIBAT-TUTO LA SCHIACCIATA!
SONO ANCORA ZERO A ZERO!
FLIP
SWISH
...

N-NON HO MAI PENSATO UNA CO-SA DEL GENERE...
...NE' CREDO CHE POTRA' MAI CA-PITARE!
TAP TAP TAP

QUESTO NON E' DETTO!
IN EFFETTI, OSOIDO STA CON UNA DONNA MOLTO VICINA A QUESTA DESCRIZIO-NE! HA!
SLAP

CIAAO!
OOOOH!
BENVENUTA, SIGNORINA ETSUKO!
E' SEMPRE PIU' BELLA!
ECCHAN!
...
BOING
SWISH
BOING
ALLORA... FACCIO LA STESSA DOMANDA A TE! E' VERO CHE ECCHAN E' BELLA...
...MA SE TU DOVESSI INCONTRARE UNA MOLTO PIU' BELLA DI LEI...?
NON LA LASCEREI MAI E POI MAI...
SWISH
UH?!
ADESSO! SCHIACCIATA MICIDIALE SFONDA-STERNO!
ECCHAN CI STA GUARDANDO! LE FARO' VEDERE COME GIOCO BENE, E PRIMA O POI LA PORTERO' VIA A OSOIDO!
SMASH
OH, KAMA-CHAN!
UH UH UH

AH!
SWISH
OH, NO!
...PERCHE' ETSUKO...
DASH
...E' LA MIA DONNA IDEALE!
WHACK
SHO-CHAN!
FRRRRR

IL SUO VISO, IL SUO CORPO, IL SUO CARATTE-RE... TUTTO SI ADDICE AI MIEI GUSTI.
LE SUE FORME RAFFINATE E PERFET-TE...
E' IMPECCABILE! E PROPRIO PER QUESTO MOTIVO STO CON LEI!
FHUP
OHH! ♡

NATU-RALMENTE A ME PIACE SOPRATTUT-TO QUELLA PARTE DI LEI...
OH, CHE VERGO-GNA!
E' ANCHE LA NOSTRA DONNA IDEALE!

C-COME PUOI VENIRTENE FUORI CON UNA ROBA DEL GE-NERE?! SPUDO-RATO TEATRAN-TE! EHI, CHE FAI?! ADESSO SCAPPI?! LA SFIDA NON E' CONCLUSA!
WHISSS
E LA PARTITA?
ORMAI E' FINITA.

LUI HA GIA' PERSO.
NIENTE DI CHE.
WOW, QUANTO SEI FIGO, SHO-CHAN!
CO-SA?!
SMASH
AHI!
WOW!
AH, TOMO-KAZU...
FLIP

TI CONSIGLIO DI TENERE BENE A MENTE QUEL CHE TI HO DETTO POCO FA.

PERCHE' VUOI BENE ALLA RAGAZZA CON CUI STAI?

VISTO CHE NON SAI SPIEGARNE IL MOTIVO, PRIMA O POI SARAI DI NUOVO PRESO DALL'INDECISIONE...

ESATTO! UNA MARATONA DI > BIIIP < LUNGA VENTIQUATTR'ORE!

OH, SHO-CHAN! SEI TROPPO RESISTENTE!

MAESTRO OSOIDO... CI HA DISTACCATO!

QUINDI, PRIMA BISOGNA MANGIARE QUALCOSA DI ENERGETICO!

SPIEDINI DI FRATTAGLIE! OFFRO ♡ IO!

TAPTAPTAP

OFFRE LEI!?

LA AMO!

E' LA DONNA IDEALE!

CHE RABBIA!

TSK! QUEL MALEDETTO DI OSOIDO NON SI FA MAI GLI AFFARI SUOI!

NON CONOSCO NESSUNO CHE SI METTA CON UNA DONNA PENSANDO PRIMA A UNA COSA DEL GENERE!

UHF!

SIGH

FRUP FRUP

OH, CHE BELLA RAGAZ...!
MA PERCHE' REAGISCO SEMPRE IN QUESTO MODO...?

QUINDI, SE UN GIORNO TU INCONTRASSI UNA RAGAZZA CON UN BUON CARATTERE, UNA BELLA LINEA E PER GIUNTA UN BEL VISO, LASCERESTI LA GNAPPETTA E TI METTERESTI CON LEI... NON E' COSI'?!
...

MA A CHE DIAVOLO STO PENSANDO?! HO UN APPUNTAMENTO CON MOMO PROPRIO ADESSO!
SCIAF
SCIAF
SCIAF
SCIAF

UH?

SMILE

!
TUTUM

AH... BE'...
SONO RIMASTO UN PO' DELUSO...
CATTIVO! SEI ARRIVATO IN RITARDO...
SCUSAMI, DAVVERO!
?
WHUP
THUMP
TUTUM
TUTUM
TUTUM
TUTUM
...
E' GIA' IN RITARDO DI UN MINUTO!
E IL SUO CELLULARE E' IRRAGGIUNGIBILE! COSA VORRA' DIRE?!
SE NON ARRIVA ENTRO CINQUE MINUTI, ME NE VADO!
SIGH! CHE STUPIDO SONO! SICCOME MOMO NON ARRIVA, HO TUTTE QUESTE FANTASIE CHE...
COSA?! MA L'ORA CHE AVEVAMO FISSATO E' GIA' PASSATA DA UN PEZZO! UFFA...
NON CI POSSO CREDERE! E' IN RITARDO DI DIECI MINUTI! UNA COSA DEL GENERE NON E' MAI SUCCESSA! LEI NON E' MAI ARRIVATA IN RITARDO AGLI APPUNTAMEN...
AH!
E SE LE FOSSE SUCCESSO QUALCOSA?!
WHUMP
GUARDA!
ORA CHE CI PENSO... VOLEVA VENIRE IN MACCHINA PERCHE' HA APPENA PRESO LA PATENTE...
DOMANI VENGO IN MACCHINA!
TUTUM
TUTUM
TUTUM
TUTUM
TUTUM

NON E' POSSIBILE CHE SIA SUCCESSO QUALCOSA DI BRUTTO! E' SOLO UN PO' IN RITARDO!

PUO' CAPITARE CHE CI SIA MOLTO TRAFFICO...

E POI, IN UN CASO DEL GENERE...

SCUSAMI, C'ERA TANTO TRAFFICO!

ARRIVERA' DICENDO COSI!

ERI PREOCCUPATO PER ME?! HAI PENSATO A UN INCIDENTE?

...POI TENDERA' LE BRACCIA VERSO DI ME...

POOO PEEE POOO

POOO PEEE POOO

...

E' PASSATA ANCHE UN'AUTOAMBULANZA! NO, HO TROPPA IMMAGINAZIONE! MOMO... RISPONDI!
DANNAZIONE! E' IRRAGGIUNGIBILE... LO SAPEVO, C'E' QUALCOSA CHE NON VA!

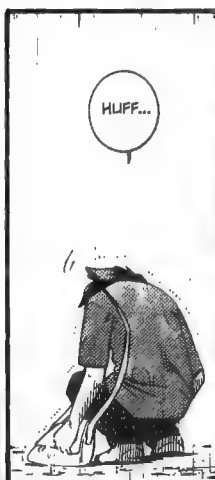
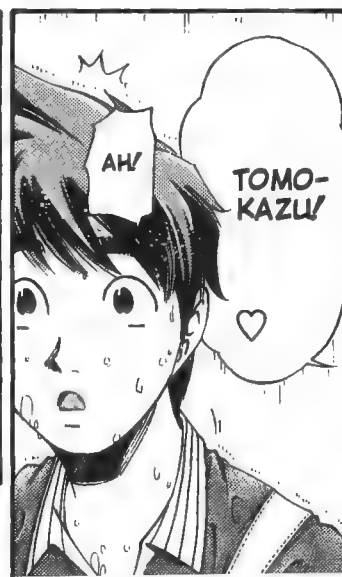
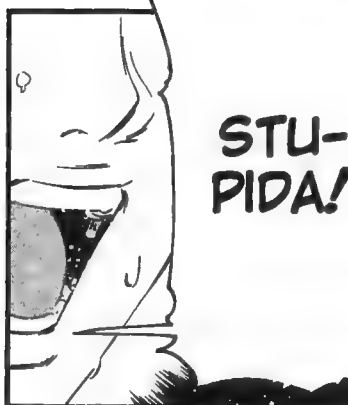
AH!
L-LO STRAP DEL CELLULARE CHE MI HA REGALATO LEI... SI E' SPEZZATO...

E' GIA' IN RITARDO DI UN QUARTO D'ORA! ADESSO MI STO PREOCCUPANDO VERAMENTE! AVRA' AVUTO UN INCIDENTE!

MOMO... COSA POSSO FARE...?
WHUMP
WHUMP
MOMO...

TOMO-KAZU!
AH!

HUFF...

MOMO... PER UN ATTIMO MI SONO PREOCCUPATO SERIAMENTE...
NON ERI MAI ARRIVATA IN RITARDO... TEMEVO CHE AVESSI AVUTO UN INCIDENTE PERCHE' HAI APPENA PRESO LA PATENTE...

IH IH! HO FATTO UN INCIDENTE!

L'HAI... FATTO?!

SGUISH

SGUISH

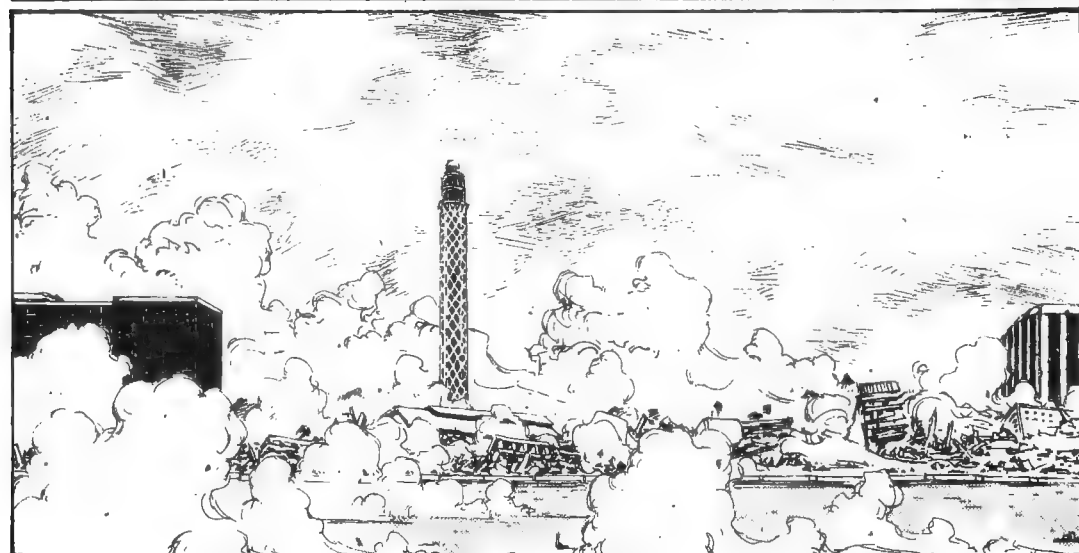
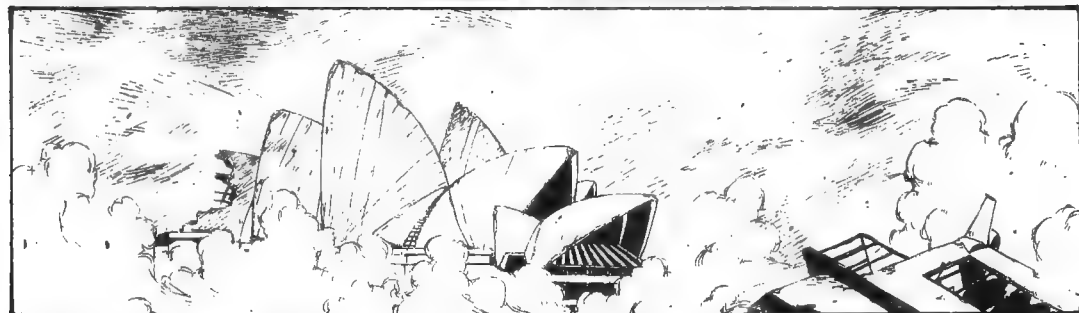
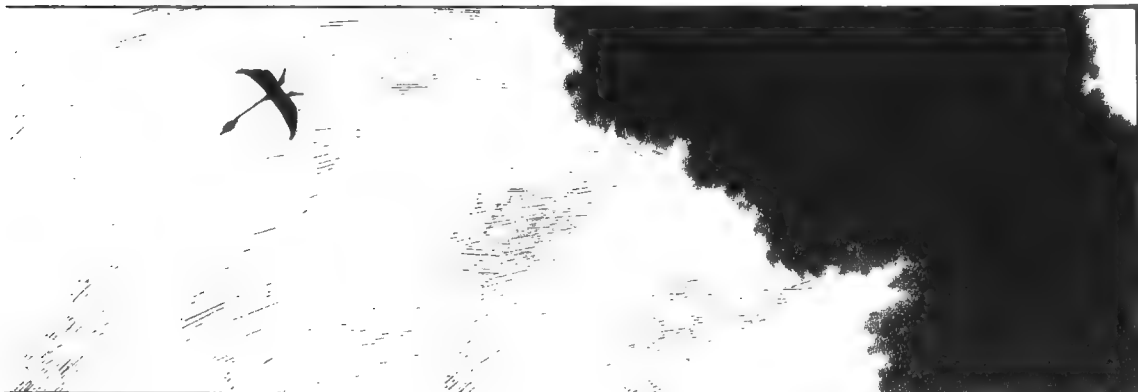
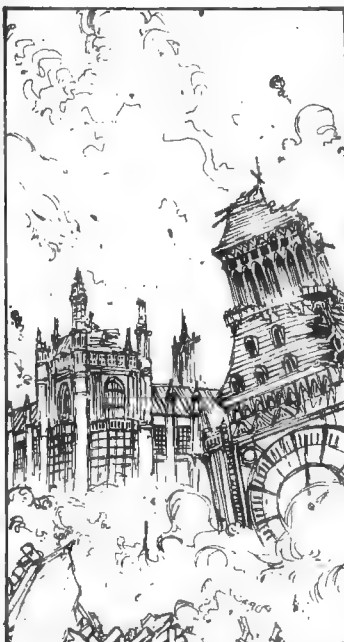
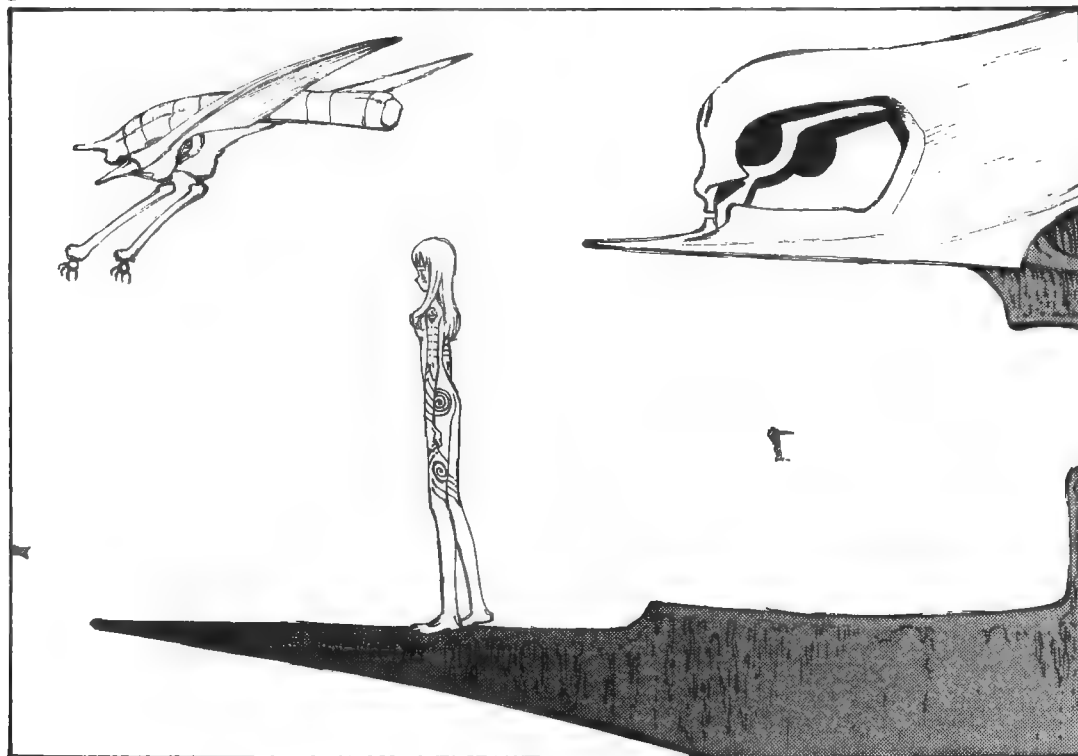
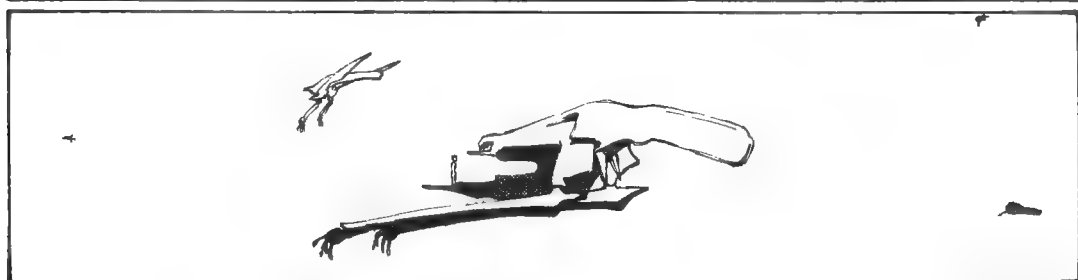
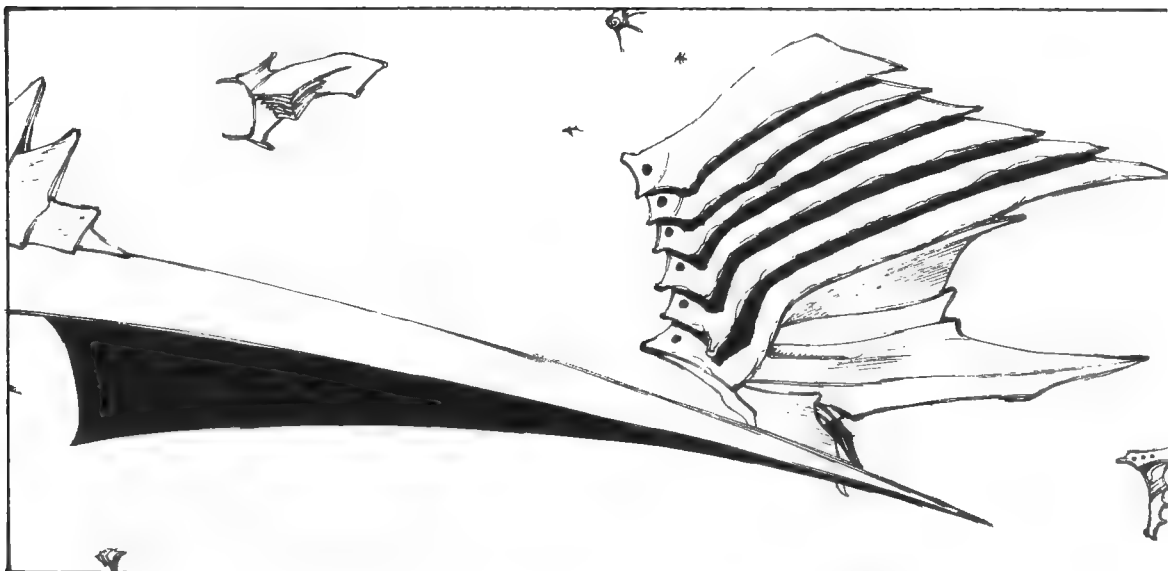
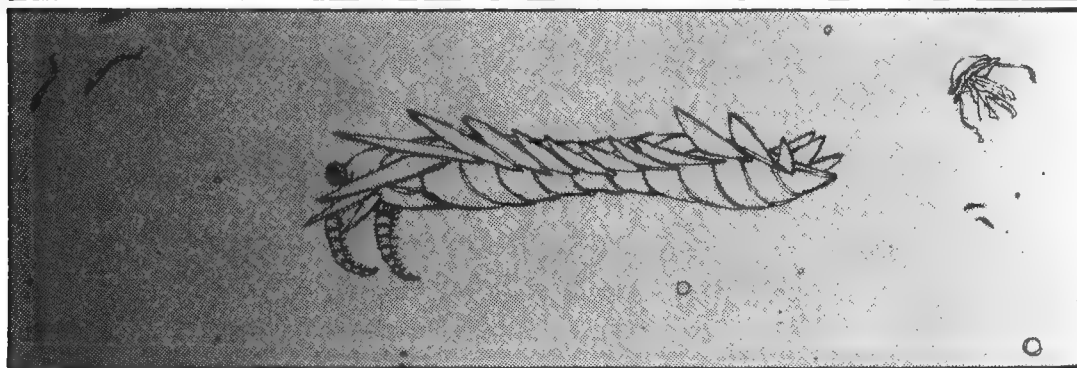
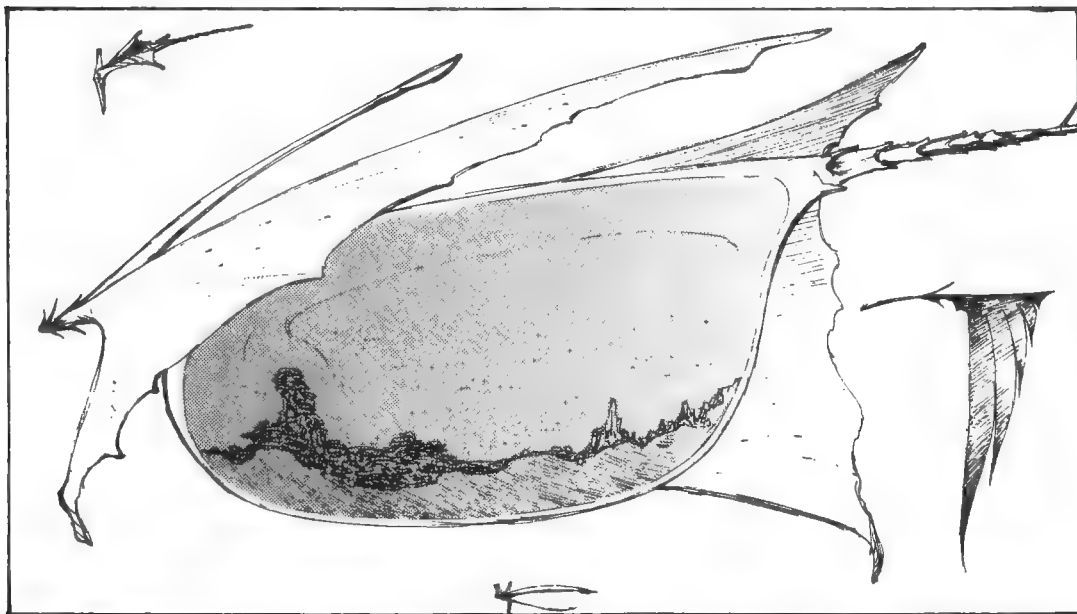
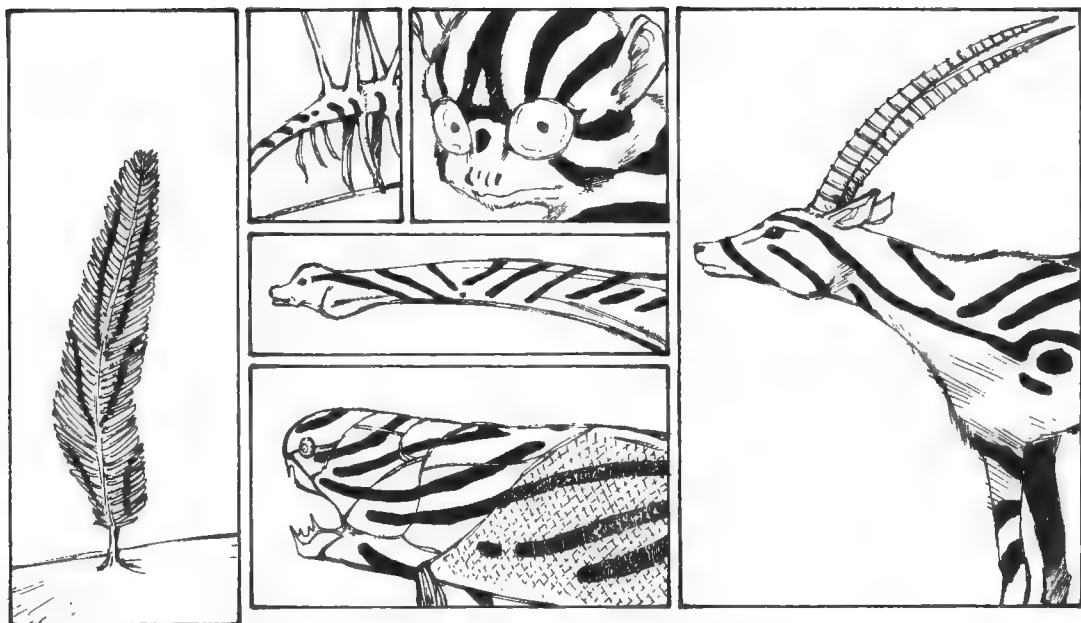
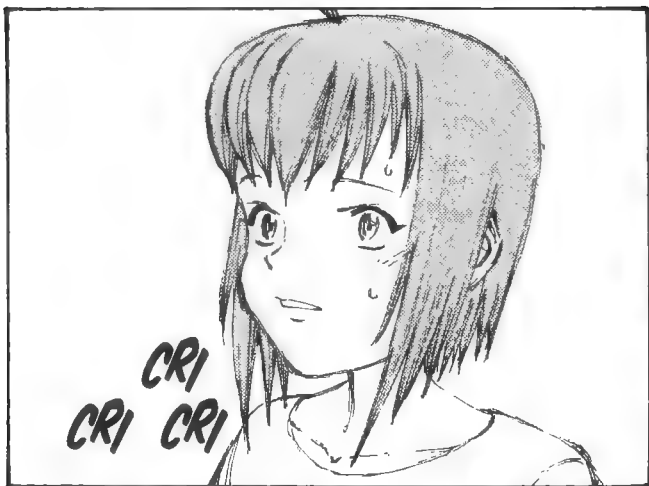
COSA ME NE FREGA SE SEI BAGNATA FRADICIA?! IO ERO DAVVERO PREOCCUPATO PER TE...

MENO MALE... DIO... SONO CONTENTO DI VEDERTI SANA E SALVA...

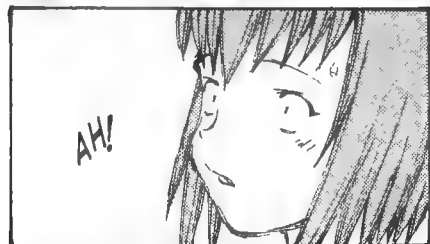
NON RIESCO A STARLE LONTANO... MI PREOCCUPO PER LEI... MA FORSE QUESTO NON SIGNIFICA VERAMENTE VOLER BENE A UNA PERSONA...

ADORABILE BRUTTINA - CONTINUA (10 DI 33)

Mohiro Kito

NARUTARU
VOLARE IN DUE

CRI
CRI CRI

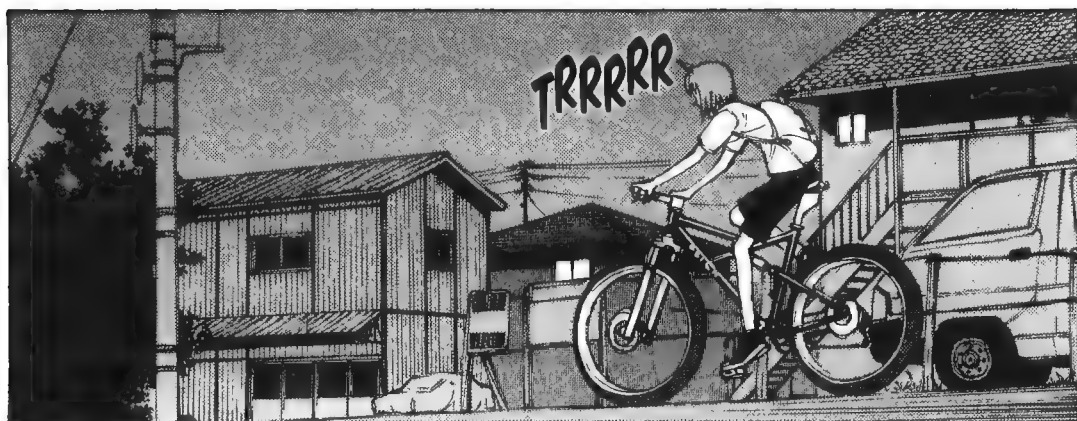
CHE DIAVOLO SONO QUELL-LI?!
GUARDA FUORI!
...
...
C'E' QUALCO-SA NEL CIELO!

AH!

C'E' QUALCO-SA CHE NON VA...
PERCHE' I DRAGHI VOLANO COSI', DAVANTI A TUTTI...?

CRI CRI
CRI
CRI
CRI CRI
CRI
CRI

TRRRRR

WROOOOOO

CHI SEI, RAGAZZINA?

AH... IO... STO VIAGGIANDO DA SOLA...
NON SARAI SCAPPATA DI CASA, VERO?
N-NON E' AFFATTO COSI'...

IN OGNI CASO, TI CONSIGLIO DI TORNARE A CASA IL PIU' PRESTO POSSIBILE.
E' APPENA SUCCESSO UN DISASTRO.

...UN DISASTRO?

NON SI CONOSCONO ANCORA I DETTAGLI...
...MA DICONO CHE NEW YORK E LONDRA...
...SIANO STATE ATTACCATE DA ARMI NUCLEARI.

COSA?!

ARMI NUCLEARI...?

A QUANTO PARE...
...SONO MORTE MILIONI DI PERSONE.

NON SO SE C'ENTRI QUALCOSA CON QUESTO DISASTRO...
...MA CI SONO NUMEROSE SEGNALAZIONI DI AVVISTAMENTO DI ENORMI OGGETTI VOLANTI.

C'E' QUALCOSA CHE NON VA.

PERCIO', TORNA SUBITO A CASA.

WROOOOOO

GULP!

IL SIGNOR SUDO...
...E' ENTRATO IN AZIONE.

DEVO TORNARE!

HOSHIMARU...
...NON SEI QUI, VERO?!

GIA'... E' IMPOSSIBILE CHE SI TROVI QUI...

WHIIZ
ANF
ANF
ANF
ANF
TRRRR

NO LONE ZONE
TWO-PERSON CONCEPT
CODE USED
ENABLE
TLACK

INIZIO DEL CONTO ALLA RO-VESCIA.
TRE... DUE... UNO...

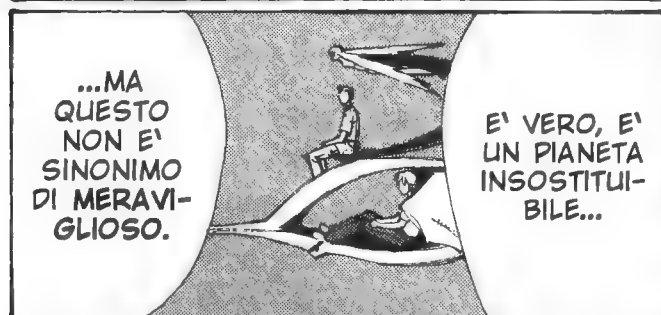
SET
LAUNCH
CLICK
LANCIO.
CLICK
SET
LAUNC

I PREPA-RATIVI PER IL LANCIO SONO STATI ULTIMATI.

BENE. ANDIAMO AL PROS-SIMO SILOS.

TAKANO, HAI PAURA?
BE', UN PO' SI'.

GLI ESSERI UMANI SONO DIVENTATI TROPPO ARROGANTI.

IL FATTO CHE LA TERRA SIA UN PIANETA MERAVIGLIOSO, RICCO DI FORME DI VITA, E' UN PUNTO DI VISTA SOLAMENTE UMANO.

E' VERO, E' UN PIANETA INSOSTITUIBILE...
...MA QUESTO NON E' SINONIMO DI MERAVIGLIOSO.

E' GIUNTO IL MOMENTO DI RIFLETTERE ANCORA UNA VOLTA SUL SUO SIGNIFICATO FONDAMENTALE.

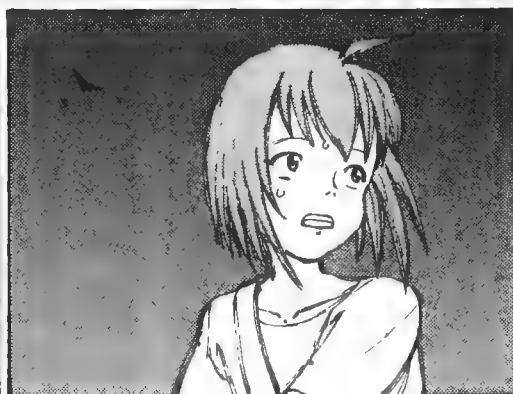
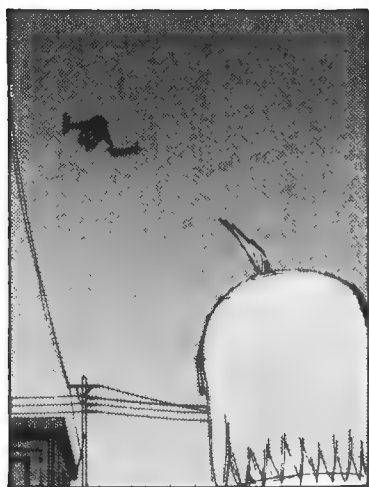
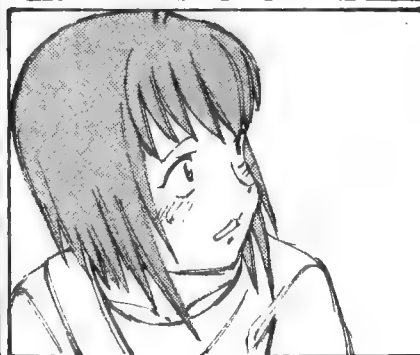
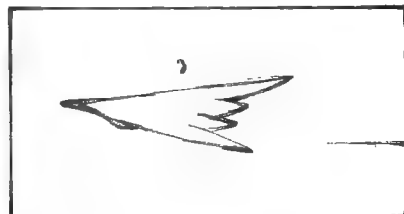
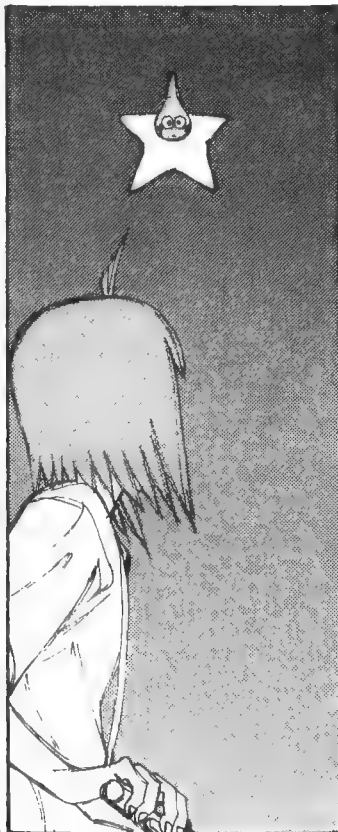
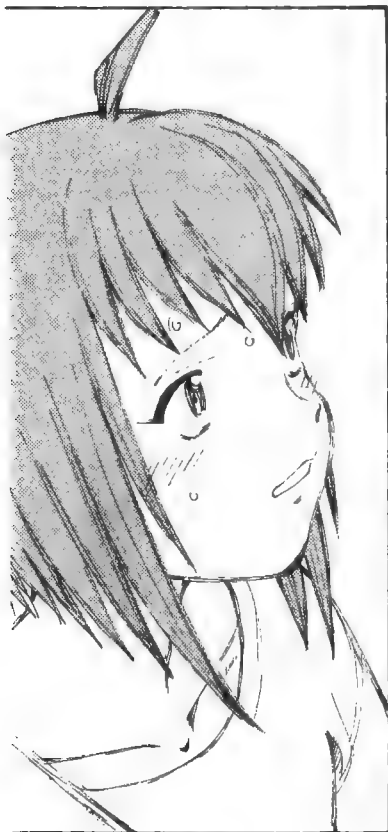
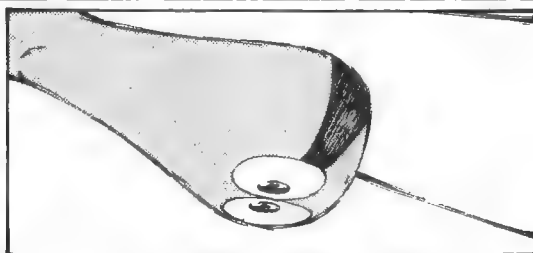
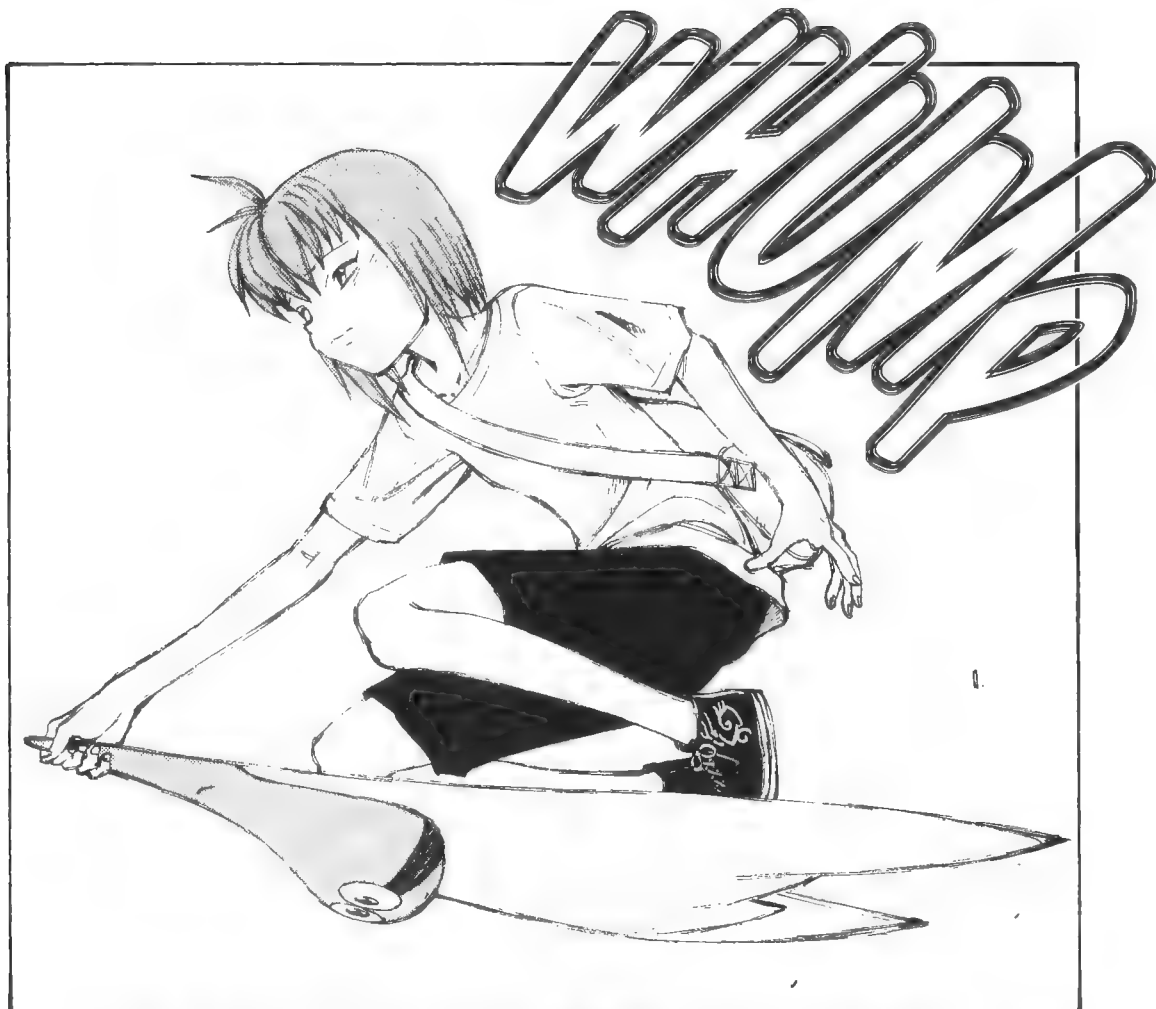
LA TERRA NON SOFFRIRA'...

...SE NON CI SARANNO PIU' ESSERI UMANI.

TRRR
ANF
ANF
ANF
WOOOSH
SWISH

HOSHI-
MARU!
FLAP

WHUMP
TSURU-
MARU...

...QUESTO E' IL TUO MONOLOCALE?

...PREGO.

E' PIU' IN ORDINE DI QUANTO IMMAGI-NASSI!
Kio Shimoku
OTAKU CLUB
COME HERE, MY DEAR

TI PREGO DI NON FRUGARE NELLA MIA CAMERA!

OOH... UN TAVOLO LUMINO-SO!

E' SU QUESTO CHE DI-SEGNI I FUMETTI, VERO?
BE'... SI'.

GIU-STO...
...SASA-HARA?
EH?! AH... G-GIU-STO...

POTE-VAMO PARLARE DEL COMIC FESTIVAL AL CIR-COLO...
PERCHE'? ALLO STAND SAREMO SO-LO NOI TRE A VENDERE IL TUO LIBRO. AP-PROFITTIAMONE PER COLTIVARE LA NOSTRA AMICIZIA!

INOLTRE, M'INTE-RESSAVA MOLTO VE-DERE LA TUA CAMERA... CI SARA' QUALCOSA D'INTERES-SANTE...?
TI HO DETTO DI NON COM-PORTARTI COSI'!

...INTE-RESSA-VA...
...VERO, SASA-HARA?!
COS...?! AH... S-SI'... CIOE'...

ANCHE A TE...

SU!
SEDIA-MOCI E COMIN-CIAMO LA RIUNIO-NE!
CLAP
CLAP
...

OH, QUANTO SONO TEATRA-LE... EH EH EH!

A CHE ORA FARANNO ENTRARE I CIRCOLI?
TRA LE SETTE E MEZZA E LE NOVE.
HO FOTOCOPIATO GLI ORARI DALLA GUIDA. ECCOLA QUI.
OH, GRAZIE!

A CHE ORA C'INCONTRIAMO, ALLORA?

BASTERA' TROVARCI ALLE SETTE E MEZZA DAVANTI ALLA STAZIONE DELL'INTERNATIONAL EXHIBITION CENTER!

COSA?! CI TROVIAMO DIRETTAMENTE LA'?!
C'E' QUALCHE PROBLEMA?
SAREBBE PIU' DIVERTENTE ANDARCI INSIEME!
BAH!

ANCHE I BIGLIETTI PER I CIRCOLI VE LI DO OGGI.
EVENTUALMENTE, ENTRATE PURE SENZA ASPETTARMI.
COSA?!

DOV'E' IL NOSTRO STAND?
VI HO FOTOCOPIATO LA PIANTINA.

E' QUESTO, SEGNATO CON UN CERCHIO ROSSO?
ESATTO.
SI TROVA PIU' O MENO NELLA STESSA POSIZIONE DELL'ALTRA VOLTA, IN MEZZO AGLI ALTRI STAND.
BE'... E' NORMALE.
CO...? IL SECONDO GIORNO?
MA HAREGAN NON E' PROGRAMMATO PER IL PRIMO GIORNO?!
ECCO... A DIRE LA VERITA', ALL'ULTIMO MOMENTO HO CAMBIATO IL SOGGETTO IN MUGIO E CHIHIRO DI KUJIAN, DOPO AVERCI PENSATO A LUNGO.
AH, SI'? CAPISCO...
PROPRIO COSI'!
...
AH...
...A PROPOSITO... COME PROCEDONO LE TAVOLE?
PENSI DI FARE IN TEMPO?
LE HO GIA' CONSEGNATE ALLA TIPOGRAFIA.

MA...
DAVVERO?! NON CREDI DI AVERLE CONSEGNATE TROPPO PRESTO?
COSI' SONO RIUSCITA A OTTENERE UNO SCONTO.
WOW! IN QUALE TIPOGRAFIA STAMPIAMO?

NELLA STESSA DELL'ANNO SCORSO, LA TIPOGRAFIA MINAMI.

CASPITA... SEI GRANDE!
HAI GIA' FATTO TUTTO DA SOLA!
NO.

COME SAREBBE? MA SE LE TAVOLE NON SONO PIU' QUI...
LE AVRAI ALMENO FOTOCO-PIATE, NO? DAI, FAC-CELE VE-DERE!
CE LE HO, MA POTRETE VEDER-LE...
...DIRET-TAMENTE STAMPATE NELL'AL-BO.

...
MMM...

SCUSA, POSSO ANDARE IN BA-GNO?
E' QUELLO.

SCOM-METTO CHE HA FATTO TUTTO DA SO-LA...
...PER-CHE' SA IN CHE SITUAZIO-NE SI TROVA...
SPLASH SPLASH

SONO SICURA CHE OGIUE PROVI QUALCOSA PER SASA-HARA...
FLIP
EPPURE LEI...

MAI CON UN OTA-KU!

FORSE MI STO IMPICCIAN-DO TROP-PO...?

CHIS-SA' PER-CHE'...
...DE-TESTA TANTO GLI OTA-KU?

UGH!
CHE ATMO-SFERA OPPRI-MENTE...

NE STAVAMO PARLANDO PROPRIO ADESSO.
MA OGIUE DICE CHE NON ME LO FARA' VEDERE.

NON VEDO L'ORA DI AVERE QUELL'ALBO FRA LE MANI!
ANCHE TU VUOI LEGGERLO AL PIU' PRESTO, VERO, SASAHARA?
GIA'!

CHE?!
E PERCHE'?!
OH, QUANTE STORIE! E' COSI', PUNTO!
NON LO FARO' MAI VEDERE A UN MASCHIO!

CAPISCO I TUOI SENTIMENTI...
...MA SAREBBE SCORTESE NON MOSTRARLO A CHI TI DA' UNA MANO...

NON IMPORTA!
DAVVERO!

TUTTI HANNO QUALCOSA CHE NON VOGLIONO MOSTRARE.
E' NATURALE!

...UH?!
IMMAGINO CHE TU ABBIA DISEGNATO QUALCOSA DI TUO, NON UNA PARODIA...

ALLORA...
...PERCHE' NON GLI FAI VEDERE SOLO LE TAVOLE SENZA SCENE DI QUEL TIPO...?

PER TUA FORTUNA, SASAHARA ASPIRA A DIVENTARE REDATTORE PER UNA CASA EDITRICE...

...QUINDI CREDO CHE TI POSSA DARE QUALCHE CONSIGLIO.

E' SEMPRE MEGLIO ASCOLTARE UN'OPINIONE OBIETTIVA, PIUTTOSTO CHE CONTINUARE A DISEGNARE SENZA COSCIENZA DI CAUSA...
CAPISCO IL TUO PUNTO DI VISTA, MA...
EH EH EH... QUALUNQUE COSA UNO DICA, SIAMO TUTTI ESIBIZIONISTI...
ANCH'IO CAPISCO IL TUO PUNTO DI VISTA, OGIUE... EH EH...

NON IMPORTA!
DAVVERO, NON E' NECESSARIO, PER ME!

...IO NON HO INTENZIONE DI DIVENTARE UNA PROFESSIONISTA.

IN FONDO, SONO SOLO UN SEMPLICE STUDENTE CHE NON E' RIUSCITO AD ASSICURARSI NEMMENO UN'ASSUNZIONE SERIA...
CRITICARE IL LAVORO ALTRUI, ATTEGGIANDOMI A REDATTORE, MI FAREBBE SOLTANTO SENTIRE UN MISERABILE...

DEVO PRESSARLA! PRIMA O POI CADRA'!
COME FA SAKI!

MA CHE...?!
NON VOGLIO DIVENTARE COME HARAGUCHI!
A PROPOSITO... COSA STARA' FACENDO, ORA?
MALEDETTO...

HAI PERFETTAMENTE RAGIONE.
INOLTRE... IN FIN DEI CONTI HO SOLO TAVOLE DI QUEL GENERE...

GRRR...

TORNERO' A TROVARTI!

MAGARI SENZA SECONDI FINI...

E' TROPPO DIFFICILE, PER LEI...

DA QUESTO PUNTO DI VISTA, SONO STATA FORTUNATA, CON TANAKA...
A LUI POSSO SEMPRE MOSTRARE CHI SONO! ♡

EH, GIA'...

LA COLPA E' DI QUESTO TIZIO! HA UN CARATTERE TROPPO DEBOLE!
LUI DOVREBBE PROVARCI CON PIU' DETERMINAZIONE! E PENSARE CHE L'HO PORTATO PERFINO IN CAMERA DI OGIUE!
NON BASTA ESSERE GENTILI PER RIUSCIRE A CONQUISTARE UNA DONNA!
...ANCHE PERCHE', NELLE FANTASIE EROTICHE YAOI DI OGIUE, LUI HA LA PARTE DELL'ATTIVO!

OGIUE E' IL TIPO DI DONNA CHE NON CORRISPONDE FACILMENTE, SE NON RICEVE UN CORTEGGIAMENTO PASSIONALE!
E' LA TIPICA PERSONA CHE RESTA FERMA E ASPETTA...

MA SE LUI LE OFFRISSE UN GRANDE AMORE...
...LEI LO CORRISPONDEREBBE SICURAMENTE! IH IH! ♡

POTREI FARGLIELO CAPIRE DURANTE IL COMIC FESTIVAL...
SE NON TI DICHIARI, OGIUE NON CAPIRA' MAI!
D-DI CHE PARLI...?
BOH?! INDOVINA! EH EH EH...

TAP
TAP
POI LI LASCERO' SOLI SOLETTI...

TAP
...HIH! ♡

NON VEDO L'ORA CHE INIZI IL COMIC FESTIVAL!
CHE...?! OH... ANCH'IO!

CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII

CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII
CRIII

SIGH...

SASAHARA E' IMPEGNATO NELLA CACCIA AL POSTO DI LAVORO...
ONO E' IN RIUNIONE CON TANAKA PER IL COSPLAY...
KASUKABE SEMBRA AVERE MOLTO DA FARE IN GENERALE...
OGIUE E' INDAFFARATA NEI PREPARATIVI PER IL COMIC FESTIVAL...
KUCHIKI NON SO COSA STIA FACENDO...

KOSAKA LAVORA IN UN'AZIENDA CHE PRODUCE VIDEOGIOCHI EROTICI...

...
CHISSA' COME ANDRA' A FINIRE IL PROSSIMO COMIC FESTIVAL?

TOC TOC TOC
UH?

E' APERTA!

CHACK

HELLO...

UNA...

...UNA STRANIERA?!
AH, YOU MUST BE MADARAME.
HE IS EXACTLY LIKE WATH I'VE HEARD FROM KANAKO.

OOH! CASPITA!
VLAP
E'... ENTRATA... QUI!
CHE FACCIO?!
LARGE GLASSES, SKINNY AND TALL...
HE LOOKS TOTALLY SOU-UKE!

UGH!
AH...
EH...
AI...
EM...
...
...

HO LA MENTE COMPLE-TAMENTE VUOTA!
?
ANGELA!

I TOLD YOU NOT TO WALK AROUND! (TI AVEVO DETTO DI NON ANDARE IN GIRO DA SOLA!)
PANT PANT
OH, SORRY, KANAKO. I JUST WANTED TO SEE THE ROOM. (OH, SCUSAMI, KANAKO! MA VOLEVO SOLO VEDERE LA STANZA.
FLIP FLIP FLIP
...O-ONO...?
E-EHM...

I WILL INTRODUCE YOU TO...

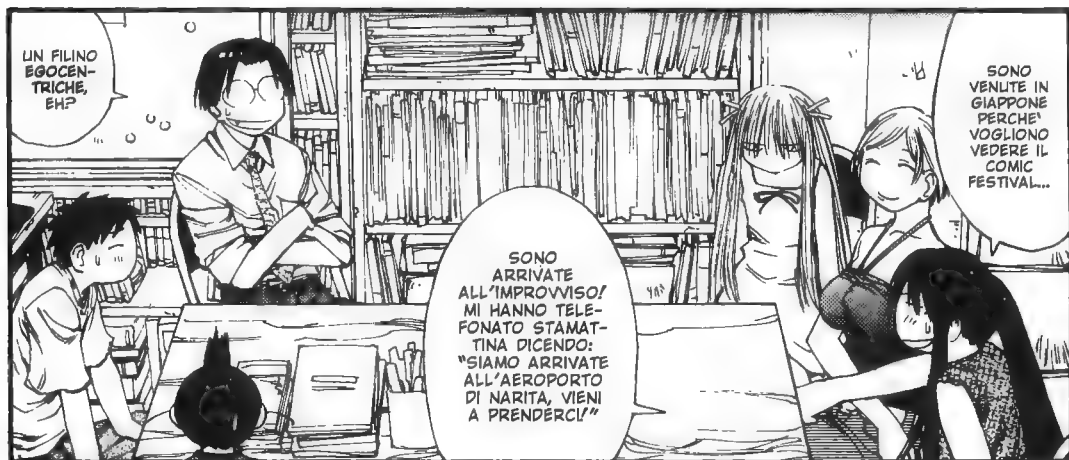
OOH!
CHE MAGNI-FICI CAPEL-LI!

SUE!

TU SEI STUPI-DO?!

* TRA VIRGOLETTE < > SI PARLA IN INGLESE. KB

QUESTA E' ANGELA BURTON.
Hi

LEI E' SUSANNA HOPKINS...
...MA POTETE CHIAMARLA SUE O SUSIE!

SONO VENUTE IN GIAPPONE PERCHE' VOGLIONO VEDERE IL COMIC FESTIVAL...
SONO ARRIVATE ALL'IMPROVVISO! MI HANNO TELEFONATO STAMATTINA DICENDO: "SIAMO ARRIVATE ALL'AEROPORTO DI NARITA, VIENI A PRENDERCI!"
UN FILINO EGOCENTRICHE, EH?

<PRESENTAMI SUBITO IL TUO RAGAZZO! ANCH'IO VOGLIO FARMI FARE UN COSTUME DA LUI!>
...
<DOVEVI DIRMELO PRIMA! CI VUOLE TEMPO, PER UNA COSA DEL GENERE!>

EHM...
...VISTE LE CIRCOSTANZE...

...MI DISPIACE...

...MA TEMO CHE NON POTRO' PIU' FARE LA COMMESSA...

OTAKU CLUB - CONTINUA

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
SEGNO DI GRATITUDINE

DANNA-
ZIONE!

FERMA!

...IN QUESTO CASO POTRA' FARE QUAL-COSA!
BOOM

OOH!
IL FRENO AERODINAMICO!
FIUUUU

...

PUFF!
C'E' MAN-CATO PO-CO!

E' ANDATA BENE!
TUTTO GRAZIE A TE!

GRAZIE! UN SEGNO DI GRATI- TUDINE.

HO DETTO CHE TU SEI UN SERVO, MA MI COR- REGGO.

BE'!

TU SEI UN **OTTIMO** SERVO!
ROAR

WHIIIIIZ

MI PIACI.

ROARRR

TU SEI UNO DEI POCHI UMANI...

EH?!
HAI DETTO QUALCOSA?!

ROOAR
...CHE CAPISCONO I SENTIMENTI DELLE MACCHINE.
KEIICHI!
?

E' BELLISSIMO, VERO?!

SI'! E' VERO! AH AH AH!

CHE MERA-VIGLIA...
QUESTA CHIAVE SEMBRA QUASI INCOLLAR-SI ALLE VITI!
DUE COSE NON MI SONO CHIARE.
SI'?

PERCHE' QUESTI ATTREZZI SI BASANO SUL SISTEMA METRICO?
I MACHINNERS ADOTTANO IL SISTEMA METRICO?

INOLTRE, COSA SONO VENUTI A FARE QUI?

C'E' UNA RISPOSTA CHE SODDISFA TUTTI I TUOI DUBBI.

NON ADOTTANO IL SISTEMA METRICO...

E, NONOSTANTE AVESSERO GLI ATTREZZI, NON LI HANNO USATI.

ALLORA SONO VENUTI APPOSITAMENTE PER FARSI RIPARARE?!
MA PERCHE'?
PER ESSERE RIPARATI DA TE, KEIICHI!
?
?
PERCHE'?! PER QUALE MOTIVO?!
BE'...
MORISATO!

PROBLEMA?!

NEMMENO PER SOGNO!

VIENI UN PO' CON ME!

VRRRRR

WROOOOM
WROOOOOO
IL MOTORE GIRA MOLTO MEGLIO, SIA AL MINIMO CHE QUANDO LA MANDO SU DI GIRI.
CI HAI MESSO QUALCHE ADDITIVO, VERO?!

NO, STO DICENDO LA VERITA'...
...
E' STATA QUESTA CHIAVE!
UN BULLONE HA INFLUITO SULLE PRESTAZIONI DELLA MOTO?!
SE E' COSI', TUTTE LE MOTO RIPARATE CON QUESTO ATTREZZO...

PERCHE' STAI SOG-GHIGNAN-DO DA SOLO?

CHE COSA CI HAI MESSO?

NON E' COME PENS...

AGH!

GIA'...

KEIICHI, TU SEI STATO SCELTO...

...PERCHE' PERFINO LE MACCHINE AMANO LE TUE MANI.

TU CI HAI DETTO DI LASCIAR FARE A TE.

L'AB-BIAMO MEMO-RIZZA-TO.

CHE COSA SIE-TE VENUTI A FARE QUESTA VOLTA?

ORA VA DI MODA IL VIAGGIO TURISTICO NEL MONDO DEGLI UMANI.

<ANCHE QUESTO NEGOZIO FA PARTE DELL'ITI-NERARIO>

viene preparata da una cucina esterna fidata. E, incredibile a dirsi, paga persino i conti degli altri locali in cui i suoi clienti vanno dopo il banchetto alla sua *ochaya*. I clienti le salderanno successivamente la somma totale. Per questo i clienti devono essere persone molto fidate e ricche. Per mantenere il riserbo sull'identità dei clienti e su quello che succede nel locale, l'*ochaya* deve avere solo clienti che rispettino rigorosamente queste regole. In un certo senso, dunque, è naturale che accettino solo clienti con raccomandazione.

Ma in un posto così esclusivo e 'chiuso', cosa fanno per divertirsi, oltre a godersi danze, canti, buona cucina e ottimi beveraggi? Visto che quel che succede nel salotto rimane segreto, non potremo mai sapere esattamente cosa avviene al suo interno. Ma ci sono alcuni giochi tradizionali che – si sa – fanno parte del banchetto con *geisha*. Per esempio l'*ohirakisan*: (1) due persone si posizionano faccia a faccia; (2) fanno la morra giapponese, e chi perde allarga un po' le gambe. (3) si riprende dal punto 2, fino a quando uno dei due giocatori non riesce più a restare in equilibrio. Chi cade per primo, perde.

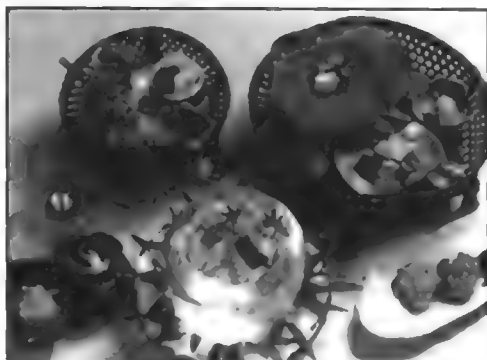
È un gioco semplicissimo e con lievi allusioni sessuali, ma in generale molto infantile. Nei film giapponesi, infatti, appare spesso una scena in cui uomini di una certa età si divertono facendo questo gioco con qualche *gheisha*. Fatto sta che questi uomini ricoprono spesso posizioni piuttosto importanti nella società, quindi, se è veramente così, capisco perché vogliano tenere segreto quello che succede nel salotto. Evidentemente, liberati dagli obblighi sociali, questi uomini tornano a essere bambini...

Secondo un carissimo professore dell'università di Bologna che conosco, l'intrattenimento di una *geisha* è il più erotico che esista, ed è per questo che non andrebbe mai confuso (come invece fanno tutti, in tutti i paesi e da decenni) con la prostituzione. Fra la *geisha* e il suo cliente non c'è nulla di sessuale, nulla che richiami in alcun modo il rapporto fra un uomo e una donna. Se proprio bisogna trovare una similitudine, potremmo dire che il rapporto che s'instaura è come quello di un figlio con la propria madre. Ecco perché, durante questo tipo d'intrattenimento, i clienti devono rispettare certe regole. Finché non le violano, le *geisha* li coccolano e li viziano a 360 gradi: li trattano letteralmente come bambini facendo con loro giochi infantili, oppure li trattano da adulti esibendosi in spettacoli artistici tradizionali. Inoltre, visto che è un servizio costoso, i clienti possono accontentare allo stesso tempo la propria vanità e il proprio orgoglio. Probabilmente le *geisha* conoscono nel minimo dettaglio i veri desideri degli uomini, e per questo sono in grado di rigirarseli attorno a un dito. Chissà, forse dovrei imparare anch'io.

in un bellissimo salotto tradizionale esclusivo, a base di cucina giapponese e *sake* di prima qualità. In questo caso, visto che mancano le musiciste, ho immaginato che le *geisha* non siano danzatrici, ma esperte in conversazione colta ed educata, oltre che ricche di quel tipico fascino classico del tutto nipponico.

Ed ecco il preventivo:
Cena 20,000 yen a testa - 80,000 yen
Bevande 5,000 yen a testa - 20,000 yen

Coperto (1+2) x 5% - 5,000 yen
Servizio (1+2) x 15% - 15,000 yen
Gheisha 40,000 yen
Tasse (1+2+3+4) x 5% - 6,000 yen
Tasse provinciali (1+2+3+4+5) x 3% 4,800 yen
Totale 170,800 yen
(da www.gnavi.co.jp/asakusa/index.htm)
Il cambio è circa 150 yen per 1 euro.
Quindi, a testa costa 42,700 yen, circa 285 euro. Caro, no? E poi il prezzo cambia a seconda dei piatti, del *sake*, del locale, del numero di *geisha* presenti, e così via. E infine bisogna lasciare anche la mancia! In Giappone non esiste l'abitudine di dare la mancia nei locali, ma qui le cose sono un po' diverse. L'importante è ricordarsi che consegnare denaro 'a vista' è maleducato, per cui è necessario mettere le banconote in una piccola busta, o avvolgerle con carta. Sarete considerati poi clienti particolarmente raffinati se saprete scegliere una busta bella o una carta raffinata.
A Kyoto la situazione sembra un po' più complicata, soprattutto se volete passare una serata all'*ochaya*, perché a Kyoto esiste una consuetudine chiamata *ichigen-san okotowari*, che letteralmente consiste nel rifiutare un cliente nuovo privo di raccomandazione o senza che sia stato presentato da clienti abituali. Questa consuetudine di 'selezionare' i clienti è assai diffusa a Kyoto, anche nei locali normali, che vogliono solo clienti fidati, educati, rispettosi e che pagano bene. Quando si tratta di un'*ochaya*, questa consuetudine diventa una regola rigorosa. La padrona dell'*ochaya* coordina una serata per i clienti pagando in anticipo le bevande, le *geisha* e la cena, che

a cura di Keiko Ichiguchi

La *geisha*, questa sconosciuta (2)

Un po' di tempo fa ho sentito dire da un celebre gruppo di autrici di manga che conosco da anni, fin dal tempo delle fanzine, che si erano divertite molto con le *geisha*. Questo spiega molto bene che 'divertirsi con una *geisha*' non c'entra proprio niente col sesso: hanno semplicemente sperimentato un tipo d'intrattenimento artistico che normalmente viene riservato agli uomini ricchi, come una sorta di status-symbol. Quando me l'hanno confidato, mi sono chiesta prima di tutto quanto potesse costare una cosa del genere, dato che è risaputo che la compagnia di una *geisha*, specie se in un locale raffinato e tradizionale, è tutt'altro che economica. Subito dopo mi è venuto da pensare: la società giapponese sta cambiando davvero. Oggi anche le donne possono guadagnare tanto e vivere senza dipendere dagli uomini: i divertimenti e i privilegi che in passato erano prerogativa dei maschi, e in particolar modo di quelli 'di successo', ormai sono stati sdoganati e ne può usufruire chiunque possa permetterselo. In un certo senso, è come se le donne stessero diventando sempre più simili agli uomini. Ma vediamo nel dettaglio come funziona oggi questo tipo di intrattenimento.

Le città principali in cui esiste ancora la cultura della *geisha* raffinata e tradizionale, sono ovviamente Kyoto e Tokyo, rispettivamente nei quartieri di Gyon e ad Asakusa nei pressi del tempio di Senso. I soggetti principali sono sempre quattro: cliente, *ryotei* (o *ochaya*), *kenban* e *okiya*.

Il *ryotei* è un tipo di ristorante raffinatissimo, con salette private, mentre nell'*ochaya*, tipico di Kyoto, si possono bere alcolici e mangiare stuzzichini, volendo anche cenare, in compagnia delle *geisha*. La padrona di questi tipi di locale funge da coordinatrice, una vera e propria 'regista' della serata. Il *kenban* è quello che potremmo definire il 'sindacato' delle *geisha*, mentre l'*okiya* è una vera e propria agenzia a cui esse sono iscritte. Dunque, il cliente si reca al *ryotei* o all'*ochaya*. Se è suo desiderio passare la serata con l'intrattenimento di una *geisha*, ne deve fare richiesta, e la proprietaria del locale chiama il *kenban*, che stabilisce il prezzo della prestazione. Successivamente, il *kenban* contatta l'*okiya*.

Esistono due tipi di intrattenimento con le *geisha*: l'*ozashiki-asobi* e l'*enkai*. Come molti sapranno, i giapponesi amano andare alle terme, e le agenzie di viaggio offrono numerosi pacchetti vacanze di questo tipo, nei quali, a volte, è compreso anche un banchetto speciale: mentre si mangia, le *geisha* intrattengono i commensali con uno spettacolo di danza e canto. In quel caso i clienti sono decisamente più numerosi delle artiste e c'è da dire che, purtroppo, a volte

la qualità delle *geisha* è scarsa. Naturalmente, quando questi banchetti hanno luogo nei *ryokan* (pensioni tradizionali giapponesi) di prima classe, anche gli spettacoli sono di buona qualità. Tutto sommato, però, l'*ozashiki-asobi* è il tipo di intrattenimento migliore che si può richiedere a una *geisha*.

L'*ozashiki* è il salotto con *tatami*, la tradizionale stuoia giapponese. Per l'*ozashiki-asobi* si usa un salotto dai 13 ai 17 metri quadrati nel *ryotei* o nell'*ochaya*. Per chi può permettersi il lusso, un singolo cliente può decidere di essere servito da ben sei *geisha*: tre musiciste, due danzatrici e una seduta accanto al cliente che gli versa la bevanda. I clienti, invece, possono essere al massimo due o tre. Il salotto è esclusivo solo per questi pochi clienti, che vengono chiamati *danna-sama* (padrone), in modo che gli altri clienti del locale non possano venire a conoscenza della loro identità. Infatti, a parte le *geisha*, il *ryotei* è spesso usato anche dai politici o dai pezzi grossi dell'alta finanza per parlare di affari riservatissimi. La padrona (sempre donna!) del *ryotei* mantiene segreto tutto quello che succede nel suo locale. E, guarda caso, ogni tanto si scopre che la padrona di un *ryotei* è l'amante di qualche politico. Si tratta di un piccolo universo estremamente maschilista. Ma, secondo me, ha anche un suo fascino.

Tornando al banchetto con le *geisha*, parliamo ora di prezzi. Ho trovato il preventivo di un banchetto della durata di due ore a Tokyo, due intrattenitrici per quattro clienti

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

*Le proposte lanciate nell'editoriale di **Kappa Magazine** 170 e le ipotesi formulate nel numero 169 hanno creato fermento. Solitamente è l'editoriale l'ultima rubrica che realizziamo, per poter parlare un po' di attualità fumettistica. In questo caso, invece, ci siamo tenuti la posta fino all'ultimo secondo, prima di consegnarla per la stampa. In questo modo, abbiamo potuto racimolare qualche lettera (e opinione) in più in merito all'argomento "continuiamo oppure no?", relativo alla nostra cara Rivista Ammiraglia. Ed ecco cos'è saltato fuori...*

Cambiamento morbido (K171-A)

Dunque il momento di decidere le sorti di **Kappa Magazine** è giunto e, molto coerentemente, chiedete a noi lettori di darvi un segno. Ecco cosa suggerisco. Posto che alcune delle serie pubblicate sono a buon punto per la conclusione, e che in circa 5-6 numeri si potrebbero chiudere, potreste cambiare il sommario in modo da lasciare solo queste per consentire a chi le ha iniziate a leggere su **Kappa Magazine** di terminarle su **Kappa Magazine**; parlo di **Blue Hole**, **Steamboy**, **Adorabile Bruttina** e **Narutaru**. In fondo le altre sono in corso anche in Giappone, per cui non avrebbe senso pubblicare solo altri episodi sapendo di non poterle concludere. Dunque, cerchiamo una cesura sensata per chiudere **Kappa Magazine** e nel frattempo iniziate ad affiancare alla rivista delle testate che ristampino in monografico i vari titoli. Spero che oltre **Narutaru**, **Oh, mia Dea!**, **Otaku Club**, **Mokke**, **Exaxxion** e le altre recenti ci siano anche **Compiler**, **Assembler**, **Calm Breaker**, **Nominoe**, **Che Meraviglia** e le altre cose che negli anni ci avete proposto e che meritano ora un bel monografico. Fateci/mi sapere che ne pensate. Bacioni e buon lavoro, e questa volta un "in bocca al lupo" più grande del solito per il grande salto. **Gianluca**, Roma

Ricomincio da uno (K171-B)

Dato che seguo **Kappa Magazine** fin dal primissimo numero, con questa voglio dare il mio parere sul futuro della rivista: come è già stato suggerito, io trasformerei il magazine in una rivista contenitrice di soli manga brevi e/o autoconclusivi, dando esclusiva preferenza, insomma, a tutti quei manga che difficilmente troverebbero altrove collocazione ed escludendo invece le serie composte in origine da più di 2/3 volumetti. Approfittando della svolta si potrebbe anche 'azzerare' la numerazione della rivista ripartendo da uno (lasciando magari tra parentesi la vecchia numerazione per non scontentare i collezionisti!) per far comprendere in maniera chiara il cambiamento di rotta. Saluti. **Andrea Marinelli**

Lasciamo tutto com'è (K171-C)

In relazione al vostro editoriale del numero 170, ci tengo a dirvi che amo **Kappa Magazine** così com'è: ci sono già troppi monografici in giro, un magazine di qualità è la boccata d'ossigeno che ci vuole per ogni appassion[illegible]iticare sono bravi tutti, peccato [illegible]gli stessi detrattori dei magazin[illegible]erso tempo lamentino la mancar[illegible] contenitore che loro stessi [illegible]nbuito a far chiudere (la coerenz[illegible] sconosciuta). Da parte mia vi di[illegible]ntinuare con l'ottimo lavoro che fate o[illegible]solo una cosa, aumentate i redazional[illegible]i pigiate pure "invia" senza esitazioni [illegible]uon lavoro e complimenti. **Angelo Coniglio**

Tutto bene con un "ma" (K171-D)

Salve amici (permettetemelo): ho 31 anni e vi seguo con affetto da ormai 13 anni, e quindi credo di potermi fregiare del titolo di Lettore della Vecchia Guardia. Dal primo numero di **Kappa Magazine** che ho comprato, il numero 14, di acqua sotto i ponti ne è passata tanta, sia per me come lettore che per voi e per la vostra rivista ammiraglia. Nell'editoriale del numero di settembre ponete a noi lettori un quesito importante sul futuro della rivista, e stavolta ritengo sia opportuno che anche io esca dalla tana per esprimere il mio parere. **Kappa Magazine** oggi è una rivista nel pieno della sua maturità, una rivista godibilissima che ora come mai prima incontra pienamente i miei gusti. Il lavoro di rinnovamento operato negli ultimi anni ha davvero giovato, ve ne devo rendere conto. Vi dirò di più, sono davvero eccitato al pensiero degli ulteriori miglioramenti che promettete. Quindi non voglio nemmeno pensare a quante opere particolari o a quante gustosissime storie brevi non altrimenti collocabili mi perderei se davvero pensaste di chiudere la rivista, schiacciati dalle richieste di mettere in volumi le vostre serie regolari. Ci chiedete se, sapendo che un giorno le serie attualmente pubblicate potrebbero finire in monografico, compreremmo ancora la rivista? Non so gli altri, ma io ci sarò, come negli anni passati, aspettando di poter scoprire nuove chicche come **Exaxxion**, **Narutaru**, **Otaku Club** o le opere di Kei Tome. Se poi le richieste vi porteranno a raccogliere i serial più amati in monografico, ben venga, potrò sempre rileggerli senza scomodare decine di volumi di **Kappa Magazine**. Quindi, coraggio, andate con fiducia per la strada che avete intrapreso e continuate a far crescere la 'nostra' rivista. La stessa rivista che dopo avermi fatto conoscere questo mondo fantastico mi ha fatto appassionare così tanto da farmi diventare importatore diretto di materiale audio/video e di gadget d'animazione, uno di quelli che vedete regolarmente quando andate in giro per le fiere, in uno stand, a vendere il materiale che lui stesso ha portato dal Giappone. Dopo tante lodi, una piccola critica: ma è proprio necessario dedicare tanto spazio a *NonKorsi* vari e *Kappa Angels*? Trovo lodevoli i vostri sforzi di fornire una vetrina ad aspiranti autori/disegnatori italiani, ma io la trovo un'imposizione niente affatto piacevole. Se compro una rivista di fumetti fatti da professionisti mi aspetto di leggere fumetti professionali. Addirittura adesso è diventato un appuntamento fisso, quattro pagine al mese (e una copertina) dedicati a storielle noiose aventi come unico pretesto le avventure sconclusionate di tre cosplayer famose, le prezzemoline del nuovo millennio. Se in quattro pagine forzatamente non si può fornire una storia decente, allora non è meglio non proporle per niente? Non è meglio dedicare quelle pagine a qualche rubrica più interessante, magari a ulteriori articoli sulla quotidianità giapponese, che sono preziosissimi per aumentare la comprensione della mentalità nipponica anche a persone che, come me, il Giappone lo hanno visitato decine di volte? Ho scritto troppo. In tredici anni non avevo mai mandato una lettera a una testata, e ne ho un po' approfittato; d'altronde, se ci ho messo così tanto tempo a scrivere la prima lettera, probabilmente la prossima sarà in occasione dei 25 anni di vita di **Kappa Magazine**. Io conto di esserci, innamorato come sempre del fumetto d'autore giapponese, e conto per allora di poter scrivere nuovamente al nuovo incredibile **Kappa Magazine** che verrà. Con affetto, gratitudine e profonda stima. **Luca Martino**

Non scherziamo! (K171-E)

Ordunque, finisco or ora di leggere l'editoriale di **Kappa Magazine**. La prima cosa che mi è venuta in mente per reazione al suo scioccante contenuto è stata: "ma schersuma' nen!" che in piemontese suona più o meno come: *ma non diciamo castronerie!* C'è pure un tempo massimo di quindici giorni prima dell'evento... mi volete far venire un infarto? Ricomponiamoci. Cosa penso di questa vostra idea credo sia chiaro. Compro **Kappa Magazine** dal numero 42, ho fasi alterne di amore e rigetto a seconda dei periodi, dettate soprattutto dai manga pubblicati. Ci sono stati tempi in cui l'avrei cestinato, visti i bassi indici di gradimento di certe cose (qualcuno ha detto **Office Rei**?), ma cavolo, su **Kappa Magazine** ho conosciuto Kito. Ho ritrovato Hoshino. Insomma, perle ce ne sono state e soprattutto ultimamente il livello mi sembra si sia alzato (per i miei canoni, s'intende). Con soddisfazione posso dire che

Continua a pagina 23 >

Tenshi Shiiku Nikki

pubblicato anche un nuovo tomo autoconclusivo dell'autore: **Nijigahara Horogurafu**, uscito per l'interessante editore nipponico Ohta Books.

• Dopo nove mesi dall'uscita nipponica del 23° volume, e da due da quello dell'edizione italiana della Star Comics, il 26 settembre esce per la Kadokawa Shoten il 24° tomo dell'elettrizzante serie fantascientifica **Guyver** di Takaya Yoshiki.

• Si è concluso nel numero 14 di "Young Champion" della Akita Shoten, la serie **Karuizawa Syndrome SPROUT** di Yoshihisa Tagami, noto per numerose serie di successo come *Horobi*, *Frontier Line*, *Grey*. **Karuizawa Syndrome SPROUT** conta attualmente sette volumi, e rappresenta il sequel di una delle prime e più importanti opere di Tagami: *Karuizawa Syndrome*, serializzato dal 1982 al 1985 per la rivista "Big Comic" della Shogakukan.

Emma Bangai-Hen

• La collana Animage Comics Special della Tokuma Shoten, ha pubblicato l'interessante volume **Nippon Furusato Chinbotsu** realizzato dal bravissimo autore e illustratore Kenji Tsuruta, artista che abbiamo già potuto apprezzare in Italia grazie alla sua opera più famosa, il volume autoconclusivo *The Spirit Of Wonder*.

• Il 19 settembre la casa editrice Tokuma Shoten ha lanciato il nuovo magazine mensile "Comic Ryu". Nel primo numero sono state ospitate numerose storie e racconti brevi di grandi autori e sceneggiatori molto celebri anche nel nostro paese. Fra gli altri, **Allion** di Yoshikazu "*Gundam The Origin*" Yasuhiko, **Sink-Float** di Hiroki "*Eden*" Endo e **Fujori Nikki 2006** di Hideo "*Pollon*" Azuma. All'interno della rivista, è presente inoltre un episodio totalmente a colori di Masamune "*Ghost In The Shell*" Shirow, una nuova storia di Masaomi "*Xenon*" Kanzaki e i nuovi lavori di Eiji Otsuka (sceneggiatore di *MPD Psycho*, qui in coppia con Sasaki Sabuzero) e Hiranin, creatore del serial *MPD Psychoco*, divertente parodia in super deformed di *MPD Psycho*.

• Il numero di settembre di "Comic Beam" della EnterBrain, conterrà un one-shot di Kaoru Mori dal titolo **Emma Bangai-Hen**, legata alla famosa opera *Victorian Romance Emma*, realizzata dall'autore a partire dal 2002 e da poco conclusasi in Giappone con l'uscita dell'ottavo volume.

• È stato un mese di agosto molto impegnativo per Toru Fujisawa, il creatore delle popolari serie *G.T.O.* e *Shonen Junai Gumi*. Infatti, mentre sul numero 10 di "Comic Rex" della Ichijinsha ha presentato il prologo del nuovo serial **Reverend D**, sul numero 53 di "Young Jump Mankaku" di Shueisha ha ripreso anche la serializzazione di **Himitsu Sentai Momoider**, opera iniziata nel 2003.

• Sul "Dear+" di Shinshokan è iniziato **Double Cast**, il nuovo manga di Ellie Mamahara, brillante autrice conosciuta nel nostro paese per le miniserie *Gokuraku Cafè* e *Macaroni*.

• Dopo la ripresa dei magazine "Be x Boy" e "Be x Boy Gold" del defunto editore Biblos, la neonata casa editrice Libre Publishing ha iniziato a luglio anche la pubblicazione dei primi volumi di lusso. Tra i tanti titoli, spiccano i tomi **Gakuen Heaven Niwahen** e **Gakuen Heaven Nakajimahen** di SPRAY e You Higuri (quest'ultima famosa per numerose opere di successo come *Seimaden* e *Cantarella*), e il secondo tomo della nuova serie della brava autrice Makoto Tateno, **Hero Heel**. Libre Publishing è una nuova azienda creata dal gruppo consociato Animate-Movic-Frontier Works che aveva acquistato il settore editoriale Biblos poco dopo il suo fallimento.

• La collana Nichibun Comics della Nihon Bungeisha ha ospitato il primo volume di **Kumatora (Bear Truck)**, la nuova serie del famoso Noboru Rokuda, autore del mitico *Dash Kappei (Gigi La Trottola)*, *F- Motori in Pista* e dell'autoconclusivo *Sky*. Questa nuova opera sarà portata avanti da Rokuda parallelamente a *F – Regeneration*, il seguito di *F – Motori in Pista* che dal 2003 sta realizzando sulle pagine di "Ultra Jump" di Shueisha, e che

Guyver

ha già toccato quota 11 volumi.

• Reiichi Hiiro, autrice dell'osannato *Punch Drunk Babies* e della miniserie *Love Hustler*, ha completato il volume autoconclusivo **Tsuki no Hikari mo Todoku Daro**, pubblicato per il noto magazine "Daria Comic" dell'editore Frontier Works.

• La casa editrice Akane Shinsha, da tempo specializzata principalmente in produzioni erotiche, ha presentato il 24 luglio scorso il primo numero di un nuovo *bishojo* magazine, "Comic Sigma+". La notizia consiste nel fatto che a partire da settembre sarà accompagnato dalla pubblicazione di una rivista 'parallela' intitolata semplicemente "Comic Sigma".

• Il piccolo editore Ushio Shuppansha ha dato alle stampe il volume di ambientazione storica **Hakuganshi** della grande autrice Ryoko Yamagishi, celebre per essere stata una delle esponenti di punta – insieme a Keiko Takemiya, Moto Hagio e Yumiko Ooshima – dello storico e autorevole Gruppo 24, che a metà degli anni '70 ha letteralmente rivoluzionato, sul piano grafico ed espressivo, l'universo degli *shojo* manga.

• Continuano a essere inaugurate, da varie case editrici, speciali riviste dedicate interamente al mondo dei gatti, in cui vengono proposti anche alcuni serial a fumetti a essi dedicati. Nei mesi scorsi hanno visto la luce "Manga Nekomanma" per la Nihon Shuppansha e "Neko ni Matanabi" per la Mediax, mentre nel mese luglio, è toccato invece ai primi numeri di "Neko no Akubi" per Bunkasha Publishing (in cui figura la partecipazione della nota mangaka Belne) e "Nekodama" per la Aoba Shuppan.

• Il piccolo editore Kill Time Communication ha lanciato il primo numero di un nuovo *bishojo* magazine: "Comic Valkyrie". La rivista avrà periodicità bimestrale e, a differenza della maggior parte delle altre pubblicazioni dell'editore (tutte generalmente di carattere erotico), sarà rivolta a un pubblico più eterogeneo, con lo scopo di conquistare lettori di tutte le età.

Seigi no Mikoto Club

suo cervello, mentre il restante 70% che non viene impiegato è denominato Night Head, una parte in cui si pensa dimori un misterioso potere. In questo contesto si muovono le vicende di due fratelli dotati di facoltà psichiche, Naoto e Naoya Kihiraha. Due ragazzi che, a causa di queste capacità, sono stati abbandonati dai loro genitori e accolti in un laboratorio isolato dalla civiltà. Una volta fuggiti da questa struttura, si ritroveranno braccati da un'oscura organizzazione.

• Dopo la pubblicazione del racconto *Registrar*, il *seinen* magazine "Young Jump" della Shueisha ha ospitato nel numero 32 un nuovo one-shot di Rin "*Elfen Lied*" Okamoto dal titolo **Allumage**. Questa breve storia (insieme ad altre realizzate dall'autore, come *Carrera*, *Memoria* e la già citata *Registrar*) saranno probabilmente raccolte in futuro dalla Shueisha in un unico corposo volume.

• Masakazu Yamaguchi, noto in Italia per il serial erotico *Gotaman* e per l'horror *Birth*, ha iniziato a luglio una nuova opera dal titolo **Seigi no Mikoto Club**, presentata sul numero 16 di "Business Jump" della Shueisha. Per lo stesso editore, Yamaguchi è attualmente al lavoro anche su *Oshitone Tenzen*, opera di ambientazione storica serializzata su "Super Jump", e su *Rebirth* per "Shonen Sirius" di Kodansha.

Over Time

• Dopo la conclusione di *Death Note* di Takeshi Obata e Tsugumi Ooba, di *Beshari Kurashi* di Masanori Morita e *Takaya* di Yujiro Sakamoto, nuovi titoli iniziano la loro serializzazione nel celebre magazine "Weekly Shonen Jump" di Shueisha. Nel numero 33 della rivista, infatti, è partito **Over Time** di Yoichi Amano, mentre il numero 34 ha ospitato il primo episodio di **Zen** di Sugita Naoya.

• Il *seinen* magazine "Ultra Jump" di Shueisha ha ospitato all'interno del numero 8 il fantascientifico **Mirai Saijiki Series**, un racconto breve di Daijiro Moroboshi, uno dei più bravi e originali autori horror e sci-fi giapponesi. Già in passato aveva lavorato per questa rivista sulla serie *Yokai Hunter Series*, incentrata sulla figura di Reijiro Hieda, un professore di archeologia che, per la sua particolarità di rimanere sempre coinvolto in incidenti e avvenimenti mistici, è conosciuto anche con l'appellativo di *Ghost Hunter*, cacciatore di fantasmi.

• A causa di improvvisi problemi di salute dell'autore, la serializzazione della serie sportiva **Tennis No Ojisama (Prince Of Tennis)** di Takeshi Konomi è stata momentaneamente sospesa sul magazine "Weekly Shonen Jump" di Shueisha. Nessuna informazione è stata resa sul periodo in cui riprenderà la pubblicazione.

• Chie Shinohara, rinomata autrice di numerose opere di successo, alcune delle quali approdate anche in Italia come *Anatolia Story* e *Il Sigillo Azzurro*, ha realizzato a il volume autoconclusivo **Umi ni Ochiru Tsubame**, pubblicato per la rivista "Petit Comic" della Shogakukan. L'autrice è attualmente a lavoro, per lo stesso editore, sul serial dark/horror *Mizu Ni Sumu Hana*. Sempre per "Petit Comic", è stato pubblicato un tomo autoconclusivo di un'altra famosa e prolifica conoscenza italiana, Chiho Saito, che ha presentato il lavoro **Chat Noir no Shippo**.

• Dopo aver realizzato per il magazine "Betsucomi" il volume autoconclusivo *Ni no Hime no Monogatari* e aver portato a termine lo shojo *Ma Quando Mai?!*, ad agosto Izumi Kaneyoshi è tornata all'opera per l'editore Shogakukan, iniziando la serializzazione di due nuove opere: **Mens Ko** per il numero 9 della rivista "Sho-Comi", e **Tenshi Shiiku Nikki** per il numero 9 del magazine per ragazzi "Monthly Shonen Sunday GX".

Night Head Genesis

• Tutto confermato per l'osannato serial **20th Century Boys** di Naoki Urasawa. La seconda parte della serie inizierà sulle pagine del magazine "Big Comic Spirits" di Shogakukan, a partire dalla primavera del 2007.

• Rimanendo in tema di ritorni, ad agosto Inio Asano (padre dell'interessante miniserie *What A Wonderful World*), sul numero 9 del magazine "Monthly Shonen Sunday GX" della Shogakukan ha ripreso in mano l'opera **Cho Moso A Ko no Nichijo To Yuutsu**. In passato Asano aveva già lavorato per questa rivista, proprio su *What A Wonderful World* e sul volume *Hikari No Machi*.
Nello stesso mese, inoltre, è stato

newsletter

di Luigi Caiazzo

• Lo scorso luglio è uscito nelle sale nipponiche il *fantasy* **Brave Story**, nuovo lungometraggio dello Studio Gonzo, famoso per numerose produzioni di successo come *Samurai 7*, *Blue Submarine 6*, *Last Exile*. Il film, diretto da Koichi Chigira (*Full Metal Panic*, *Last Exile*) con character design di Yuriko Chiba (*Planetes*), si basa su un romanzo di Miyuki Miyabe, e narra le avventure del giovane Wataru, un bambino di dieci anni che dopo aver visto il padre abbandonare la propria famiglia e il successivo tentato suicidio della madre, decide di affrontare la dolorosa sorte, andando alla ricerca di una misteriosa porta magica di cui gli aveva parlato l'amico Mitsuru: una porta che conduce in un mondo sconosciuto e fantastico, dove è possibile manovrare i fili del destino. Nello stesso mese, la rivista per bambini "CoroCoro Comics" di Shogakukan ha dato alle stampe il volume autoconclusivo **Brave Story** di Akira Himekawa, autore già approdato in Italia come disegnatore di *Nazca* e del remake di *Astroboy*. Un altro adattamento a fumetti di **Brave Story**, con disegni di Yoichiro Ono, è da tempo serializzato per il seinen/magazine "Comic Bunch" della Shinchosha-Coamix.

• La rete televisiva nipponica YTV (Yomiuri Telecasting Corporation) ha annunciato la realizzazione di un *live-action* per la TV ispirato al celebre serial **Detective Conan** di Gosho Aoyama. Questa nuova opera però non sarà un semplice adattamento del manga o un'avventura inedita, ma bensì un vero e proprio *prequel*, che vedrà come protagonista indiscusso il liceale Shinichi Kudoh, alter-ego adulto del piccolo detective Conan Edogawa.

Kanojo no Fukei

Brave Story

• La divertente commedia **Yamato Nadeshiko Shichi Henge (Perfect Girl Evolution)** di Tomoko Hayakawa, uno degli *shojo* di maggior successo della Kodansha, sarà trasposto questo autunno in una serie animata televisiva. L'opera è attualmente arrivata al sedicesimo volume per il magazine "Bessatsu Friend".

• La Gainax, una delle case d'animazione più importanti e amate del Giappone, ha comunicato la realizzazione di un nuovo anime robotico: **Maiking Break – Through Gurren-Lagann**, che verrà prodotto con la collaborazione di Aniplex e Konami. La serie, che sarà composta da 26 episodi e inizierà in Giappone a partire dalla primavera del 2007, narra di un villaggio sotterraneo di nome Gaha, abitato da persone che non raggiungono mai la superficie, il cui timore più grande è rappresentato dai movimenti della terra che potrebbero portare alla distruzione della loro dimora. Qui vive un ragazzo di nome Simon che, spinto dal suo grande desiderio di vedere almeno una volta il cielo, decide di esplorare segretamente la regione sopra il villaggio, accompagnato in questo tragitto da Kamina, un suo amico di tre anni più grande. Durante l'esplorazione e dopo alcune vicissitudini, i ragazzi trovano casualmente un cristallo sconosciuto, una strana testa di robot chiamata Grain, e River, una misteriosa armatura. Successivamente, complice anche l'incontro con Yoko, una ragazza di quattordici anni che sembra provenire dalla superficie, Simon riuscirà ad attivare l'armatura, inserendo al suo interno il brillante cristallo che aveva trovato. L'armatura, ormai risvegliata, si riunirà con Grain per formare una potentissima arma da guerra. Simon dovrà così far fronte al proprio destino, controllando un immenso robot. È l'inizio di una dura e interminabile guerra contro molte macchine ostili. L'anime sarà diretto da Hiroyuki Imaishi (*Dead Leaves*, *FLCL*). Il character design e il mecha design saranno affidati rispettivamente ad Atsushi Nishigori (*Top 2!*) e You Yoshinari (*Top 2!*, *FLCL*).

• Il colosso dell'editoria Kodansha ha inaugurato la scorsa estate "Comic Faust", una speciale rivista, 'sorella' del magazine letterario "Faust", che già dal primo numero ha rivelato un bagaglio di contenuti molto interessanti che spaziano tra molteplici generi: dalle *mystery story* alla fantascienza, dal *thriller* al *fantasy*. Si va da romanzi brevi ad articoli e interviste varie, da saggi a brevi manga, in cui l'obiettivo dell'editore è quello di puntare a una fusione tra letteratura (novels) e illustrazione. Tra le tante cose, il numero di esordio ha proposto il primo capitolo del romanzo di **XXX Holic**, scritto da Nishio Ishin e illustrato dalle Clamp, e numerose pagine a colori contenenti un nutrito gruppo di lavori a fumetti di autori provenienti non solo dal Giappone, ma anche da Taiwan, Hong Kong e Corea del Sud (iniziativa che sarà presente anche nei numeri successivi del magazine). Tra questi, spiccano **Kanojo no Fukei** di George Asakura, **Gokujo no Penguin Missile** di Vofan, **Little Thunder – Green House** di Men Xiao Lei e **Yoko Concert** di Park Sung Wo.

Yamato Nadeshiko Shichi Henge

• Oltre alla serializzazione di *Cantarella* (10 volumi) e *Crown* (2 volumi) per lo *shojo* magazine "Princess Gold" di Akita Shoten, la celebre e prolifica autrice You Higuri ha debuttato a luglio anche su una rivista per ragazzi, "Monthly Magazine Z" della Kodansha, dove ha presentato il primo episodio di **Night Head Genesis**, trasposizione a fumetti di un'omonima serie animata partita in Giappone nello stesso mese. Quest'opera, basata sullo sceneggiato TV *Night Head* del 1992 e di cui verranno prodotti 14 episodi, sarà diretta da Yoshio Takeuchi (*Lady Oscar*, *Beyblade – The Movie*), con Noboru Furuse (*Initial D*, *Urusei Yatsura*) alla direzione dell'animazione e Joji Ida (*Dragon Head Live*, *Tokyo Babylon 1999 Live*) agli scenari. La storia: l'uomo utilizza appena il 30% delle capacità e possibilità del

guirsi incessante di trovate e gag di ogni genere, ma soprattutto una storia ai confini tra l'amicizia e l'amore tra due ragazzini colti sulla linea d'ombra. La caratterizzazione di Sasshi e Arumi è tra le più felici che il mondo degli anime ricordi, grazie a un'animazione fluida e rotondeggiante, molto attenta alle sfumature, e a un repertorio inesauribile di espressioni, gesti, tic e smorfie che ne fanno dei personaggi a tutto tondo, paragonabili ai celebri adolescenti di Hayao Miyazaki.
Per quanto riguarda lo stile, come anticipato in apertura e coerentemente con la ricchezza caleidoscopica delle trovate, **Abenobashi * Il quartiere commerciale di magia** brilla per inventiva e varietà, e inanella una tale serie di trovate e soluzioni visive da coprire gran parte dei codici esistenti, classificandosi così, come altre serie prodotte dallo studio Gainax, come un riuscito e miracoloso incrocio tra un prodotto commerciale e pura sperimentazione. Per fare qualche esempio, nell'episodio ambientato nel mondo hollywoodiano, il dialogo tra nonno Masa e Arumi, che dovrebbero essere uno di fronte all'altro, è visualizzato tramite una serie di campi e controcampi in cui lei è disegnata come sempre, mentre lui è filtrato da riprese in bianco e nero invecchiato, rovinato da giunte di pellicola e graffi, come se proiettato su uno schermo. Nell'episodio noir, invece, Sasshi e Arumi sono disegnati con un tratto spigoloso e illuminati da una luce fioca, mentre i loro visi sono incorniciati da ombre taglienti ispirate alle semioscurità metaforiche che ammantavano di ambiguità i volti dannati dei protagonisti dei gangster movie anni '40. In un'altra sequenza l'animazione procede per piani fissi e stilizzati, mentre un flashback è visualizzato con una serie di quadri nello stile della pittura tradizionale nipponica. La sequenza più curiosa si trova però nell'episodio finale (debitore di un celebre corto di Daffy Duck e di certe animazioni metacinematografiche delle origini), in cui un Sasshi in crisi di ispirazione si ritrova in una specie di limbo (l'equivalente di una pagina bianca), e non riuscendo a inventare nuovi mondi cerca di imbrattare lo spazio vuoto con disegni che lo aiutino a plasmare un nuovo universo.
Un'autoironica metafora della condizione degli autori GAINAX spossati dal tour de force inventivo della produzione della serie?

Progetto Gainax
Regia Generale Hiroyuki Yamaga
Regia Della Serie. Masayuki Kojima
Struttura della serie: Satoru Akahori, Hiroyuki Yamaga
Consulente Commedia Popolare di Osaka: Tetsuya Tanaka
Progetto originale dei personaggi: Kenji Tsuruta
Character Design dell'animazione: Tadashi Hiramatsu Design Dei Progetti: Hidefumi Kimura
Direzione dei fondali: Hiroshi Kato
Musiche Shiro Sagisu
Direzione del suono: Kazuya Tanaka
Realizzazione dell'animazione Mad House
Una produzione: Abenobashi Project
La sigla di apertura **Treat Or Gobline** e la sigla di chiusura **Anata No Kokoro Ni** sono eseguite da Megumi Hayashibara

di Alessandro Liegi

ABENOBASHI

Dove fare shopping "it's magic"

La fine di un mondo e l'inizio di un'avventura...
Giappone, città di Osaka, giorni nostri. La ristrutturazione urbana procede a ritmo serrato e il **Quartiere Commerciale Abenobashi** viene riedificato. Il mondo di **Satoshi Imamiya**, per gli amici **Sasshi**, è ormai destinato a crollare. Fortunatamente può ancora contare sulla presenza della grande amica **Arumi**. Come? Anche Arumi partirà? E per l'Hokkaido? Com'è possibile? Solo il nonno **Masa** sembra contrario a questo progetto, ma dopo quello strano incidente sembra che si sia rassegnato pure lui. Anche l'insegna del suo ristorante **Grille Pélican** è andata in frantumi, e in tutto il quartiere hanno iniziato ad accadere cose veramente assurde. Sasshi e Arumi si ritrovano a viaggiare attraverso mondi alternativi, tutte deliranti dimensioni della fantasia creativa dello **Studio Gainax**, in una girandola citazionistica e surreale che sembra non avere fine.
La serie **Abenobashi * Il Quartiere Commerciale di Magia**, composta da 13 episodi, detiene probabilmente il record di concentrazione di eventi, personaggi, ambientazioni, stili e toni narrativi mai visti in un cartone animato, per di più montati a un ritmo serratissimo.
A uno sguardo superficiale, **Abenobashi * Il Quartiere Commerciale di Magia** può sembrare semplicemente un collage di citazioni e parodie di altri anime, di film famosi o di luoghi comuni di un dato genere, dal fantasy all'hard boiled, dalla fantascienza al war movie, e diversi episodi possono essere considerati divertissement, seppure molto raffinati.
Eppure già dalla prima puntata, quella più quotidiana e priva di eventi, che presenta i personaggi principali, il quartiere e i comprimari, è evidente dall'accuratezza nella descrizione dell'ambiente e della sua storia e dalla delicatezza nel tratteggio dei personaggi che nella serie c'è qualcosa di più, un'indefinita sensazione di complessità che si palesa solo a serie inoltrata.
Infatti, l'impossibilità dei due protagonisti a tornare nel loro mondo, e la costrizione a viaggiare in dimensioni parallele dove il loro quartiere assume fogge sempre più bizzarre, non sono altro che una proiezione inconscia delle paure e dei desideri di Sasshi, incapace di accettare la crescita e il cambiamento: una fuga dalla realtà che si riflette nei mille mondi scaturiti dalla sua fantasia.
Abenobashi * Il Quartiere Commerciale di Magia è la storia di un viaggio in cui ogni tappa riporta al luogo di partenza, di volta in volta trasformato, con gli stessi edifici e abitanti mutati a seconda dell'idea fondante la dimensione.
Il viaggio è tanto fisico quanto metaforico: Sasshi e Arumi crescono loro malgrado man mano che fanno esperienza, e l'idea stessa del viaggio che non porta a nulla, se non a un eterno ritorno al punto di partenza, che può essere letto come il simbolo della condizione di Sasshi e della sua ostinazione a non crescere e a girare su se stesso a vuoto.

Un'altra lettura interessante, compatibile con la precedente, è suggerita dal fatto che ogni dimensione visitata ha l'aspetto ed è soggetta alle regole di un particolare genere o universo narrativo popolare tra i ragazzi, tra cui il mondo dei robot giganti, dei giochi di ruolo, di Hollywood, degli shojo manga o delle arti marziali. In quest'ottica **Abenobashi * Il Quartiere Commerciale di Magia** è anche una intelligente riflessione, sociologicamente aggiornata e pertinente, sui meccanismi di rielaborazione dell'immaginario da parte di un adolescente contemporaneo, cresciuto a televisione, fumetti e cinema.
A un livello più immediato, comunque, **Abenobashi * Il Quartiere Commerciale di Magia** è puro piacere della visione, un susse-

ABENOBASHI

IL QUARTIERE COMMERCIALE DI MAGIA

sommario

A PROPOSITO...

...di macchine umane. Ci è invece piaciuto **Cars** della Pixar. A vedere i provini non gli avremmo dato un soldo bucato, e invece il film *è* un film. Se in **Casshern** gli umani sono stati resi macchina, qui le macchine sono state *realmente* umanizzate. E poi, scusateci, saremo anche campanilisti, ma la 500 e il montacarichi che parlano bolognese a noi fanno morire dal ridere, *soc'mel*. **Kb**

+ **In copertina (lato giapponese): OH, MIA DEA!**
© Kosuke Fujishima/Kodansha
+ **In copertina (lato italiano): KAPPA ANGELS**
© Kappa Srl
Illustrazione di Martino Palladini
+ **Nota Bene: L'illustrazione del mese scorso era di Luciano Damiano**

MACCHINE UMANE (A.K.A.: ARIDATECE KYASHAN)

Ma a voi è piaciuto **Kyashan**?

Il film, intendiamo. Quello 'dal vivo', anche se le sequenze con esseri umani in carne e ossa erano di gran lunga inferiori a quelle contenenti materiale digitale. Mettiamola così: forse le nostre aspettative erano troppo alte, a causa probabilmente dell'affetto nei confronti della serie animata degli anni Settanta. Ci siamo rimasti male, cosa volete, siamo degli inguaribili nostalgici romantici. Per noi in **Kyashan** (quello vecchio) c'era già tutto, dalla citazione dell'Olocausto e della Seconda Guerra Mondiale alle riflessioni sulla privazione dell'umanità di un essere umano che si sacrifica diventando simile al nemico, alle considerazioni sul fatto che la tecnologia usata deliberatamente ci distrugge invece di aiutarci. Eppure Kazuaki Kiriya, il regista di **Kyashan** (quello nuovo, che da adesso in poi chiameremo **Casshern** giusto per distinguerlo) ci ha tenuto a farci sapere che quella che ha realizzato lui è 'la sua personale visione' di **Kyashan**. Tanto di cappello. Anche Peter Jackson ci ha presentato la sua personale versione de "Il Signore degli Anelli", eppure i tre film di cui è composto scorrono che è un piacere, anche con le inevitabili variazioni rispetto ai romanzi scritti da Tolkien. Questo perché il regista neozelandese non ha tradito l'ottica in cui era stata creata quella saga, divenuta patrimonio comune dell'immaginario di svariate generazioni: da appassionato lettore ha compiuto un titanico gesto d'amore verso l'opera originale invece di volerci imporre la sua figura di regista. Non ce ne voglia dunque il signor Kiriya, che comunque resta un formidabile e visionario regista, ma l'opulenza visiva e narrativa di **Casshern** ci ha riempito occhi, orecchie, naso e bocca come un bignè con troppa panna, e non siamo riusciti né a gustarcelo, né tantomeno a mandarlo giù.

Forse qualcuno di voi si arrabbierà, per questa recensione.

Proprio noi, che dovremmo sostenere il cinema nipponico, ci scagliamo con cattiveria contro uno dei pochi film che è riuscito a raggiungere la sala cinematografica e a restarci pure qualche giorno. Ma sbagliereste, ad arrabbiarvi.

Prima di tutto, perché plaudiamo agli sforzi fatti da Time Code per portarlo in Italia e promuoverlo (anche nel corso delle più importanti manifestazioni cinematografiche); in secondo luogo, perché questi mugugni li terremo per noi, su questa rivista (dove per altro **Casshern** è stato lanciato e promosso), fra i soliti 'quattro gatti' che se le dicono e se le ridono da soli; terzo, perché se storciamo il naso davanti a questo film, lo facciamo per timore che molti ora inizieranno ad associare la pomposità vischiosa di questo film a tutta la cinematografia nipponica, cosa che alla lunga potrebbe risultare dannoso per tutti noi. Il problema si risolverebbe alla radice distribuendo in Italia **Totoro**, un ottimo antidoto contro il pensiero che la semplicità non possa narrare cose interessanti, ma nessuno lo fa per intrighi misteriosi nel retroscena, e quindi amen.

Insomma, abbiamo letto anche numerose recensioni positive a proposito di **Casshern**, fra cui quella di "Film TV", una delle pochissime riviste di cinema Degne di Questo Nome presenti nelle edicole italiane, e con cui normalmente ci troviamo d'accordo. Ma stavolta no. Vabbe', capita anche fra amici di andare al cinema e di non avere la stessa opinione su un film, no? Quello che vorremmo assolutamente sottolineare è che il film ci è parso noioso e presuntuoso *a prescindere* dalla scarsa somiglianza con l'originale. Non saremo certo noi quelli che staranno a questionare sul fatto che gli androidi erarano degli *idol* bellocci (messi lì esclusivamente per catturare pubblico giovane) invece di essere i nerboruti energumeni del cartone; né che l'apparizione-citazione di Flander non soddisfa a pieno perché non si trasforma neanche in una stufa a gas; né che il cigno robot della madre del protagonista è diventato un letto a baldacchino. Anzi, sono tutte scelte che ci hanno abbastanza divertito, e che (queste sì) possono essere considerate delle 'interpretazioni' del regista. Storciamo il naso perché ci sembra che *lo spirito* del cartone animato originale sia stato travisato, o meglio, deliberatamente tradito, pugnalato vigliaccamente alle spalle. In questo il signor Kiriya ci ha profondamente deluso: creando il 'suo' **Casshern** ha completamente snobbato il 'nostro' **Kyashan**. Per rappresentare un delirio fantapolitico e fantasociologico del genere, non c'era bisogno di usare (dove 'usare' è inteso nel senso più basso del termine) una storia che già da sé si occupava di temi importanti, e che con un po' di affetto sarebbe stato possibile riproporre semplicemente attualizzandoli. Se voleva fare questo, bastava girare un *suo* film con *un altro* titolo. Dieci e lode per la scena di combattimento, che è senz'altro la cosa che ha entusiasmato ogni trenta-quarantenne in sala, visto che richiamava alla perfezione quelle del cartone, ma abbiamo quasi l'impressione che siano stati i produttori a imporla nel timore che i fan di vecchia data restassero completamente delusi. Capiamo benissimo anche il desiderio di abbandonare l'imbarazzante (ma simpatico) elmetto d'epoca di **Kyashan**, eppure nutriamo il sospetto che questo sia stato richiesto dall'agente dell'attore principale perché lo si potesse vedere meglio in viso, coi capelli svolazzanti, e far sbrodolare un po' di ragazzine. E accettiamo a malincuore il castello-robot gigante che appare sul finale, perché ci sembra messo lì per la solita regola del "per una parete grande, ci vuole un pennello grande". La paura del regista era forse quella di non essere stato in grado di spiegare la presenza dell'eroe-Kyashan in un film in cui il ragazzo androide c'entra fino a un certo punto. E quindi, per far vedere il suo valore grande, ecco un nemico grande.

No, non ci è piaciuto molto **Casshern**.

Ma tanto, appunto, è **Casshern**, mica **Kyashan**.

Kappa boys

«Taluni escono di scena quando hanno esaurito le parole scritte da altri.» Stanislaw J. Lec